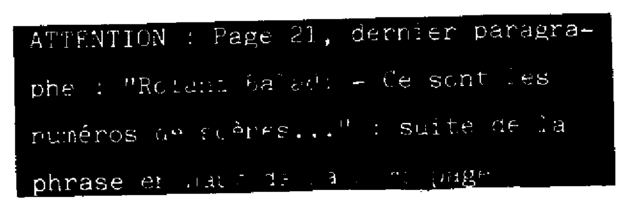
2e Manifestation Internationale de Vidéo
de Montbéliard

ACTES DU COLLOQUE VIDEO, FICTION ET Cie

**Colloque proposé et animé
par Jean-Paul FARGIER**



CENTRE DE RECHERCHE
UNIVERSITE DE PARIS VIII
2, RUE DE LA LIBERTE
93526 SAINT-DENIS CEDEX 02


ATTENTION : Page 21, dernier paragraphe : "[illegible] - Ce sont les numéros [illegible]..." : suite de la phrase [illegible]

Diffusion : C.A.C.
12, rue du Collège
25200 MONTBELIARD

AVERTISSEMENT

Voici les actes du Colloque de Montbéliard : pour restituer toutes leur spontanéité, intervention et débats ont été retranscrits tels quels (par Dominique Dupont et Jean-Christophe Bargue, étudiant au Département Cinéma de l'Université Paris VIII).

VIDEO, FICTION, ET Cie

COLLOQUE INTERNATIONAL

Préparé et animé par Jean-Paul FARGIER

Colloque organisé grâce au soutien de la Direction du Développement Culturel du Ministère de la Culture (avec la participation du Ministère des Relations Extérieures).

THEMES ET INTERVENANTS

1 - La fiction vidéo par ceux qui la font
Mardi 13 mars 9 h. 30 - 12 h. 30

ALLEMAGNE :
Claudia VON ALEMANN - La Chambre des femmes
Mickaël KLIER - Le Géant

FRANCE :
Dominique BELLOIR - L'enfant de la haute mer
Robert CAHEN - Juste le temps
Danielle JAEGGI - Tout près de la frontière
Michel JAFFRENNOU - Vidéo Flash
Patrick PRADO - L'amour transcodé
Richard UGOLINI - Peinture à l'eau
Roland BALADI - Michael and Jello
Jean-Michel GAUTREAU - Lune Acccoustique

JAPON :
Ko NAKAJIMA - My biological cycle

U.S.A. :
Woody VASULKA - The commission

2 - La fiction vidéo entre le cinéma et la télévision
Mercredi 14 mars 9 h. 30 - 12 h. 30

CANADA :
Andrée DUCHAINE

ESPAGNE :
Eugéni BONET

FRANCE :
Raymond BELLOUR
Anne-Marie DUGUET

3 - La fiction vidéo entre la physique des Quantas et les effets digitaux
Jeudi 15 mars 9 h. 30 - 12 h. 30

FRANCE - U.S.A. :
Don FORESTA
U.S.A. :
Woody VASULKA
FRANCE :
Paul VIRILLO (en différé)
Jean-Paul FARGIER

4 - La fiction vidéo au rendez-vous de toutes les modernités
Vendredi 16 mars 9 h. 30 - 12 h. 30

FRANCE :
Danielle JAEGGI

BELGIQUE :
Chris DERCON
Jean-Marie PIEMME

SOMMAIRE

DE LA TRAME AU DRAME

Au début, les artistes vidéo ne s'occupaient que de la trame. Aujourd'hui, les vidéastes commencent à s'intéresser à ce qu'il est convenu d'appeler le drame. Cela a donné déjà un nombre appréciable d'œuvres pour lesquelles fut inventé le terme de fiction vidéo. Un terme dont les frontières restent à préciser mais qui devrait désigner un jour un domaine aussi bien circonscrit, tant par ses thèmes que par ses formes, que celui que dessine par exemple le terme de science-fiction.

A partir de là, deux questions se posent.

1) Est-il possible, formellement, que la vidéo tende vers la fiction sans continuer à se préoccuper des aventures de la trame ?
2) Est-il pensable que la fiction vidéo puise ses thèmes, ses sujets, en dehors de la vidéo elle-même (prise, comme elle l'est de plus en plus, comme nom générique et assez flou des nouveaux médias : télévision, informatique, clip) ?

Dans les deux cas, la réponse semble devoir être : non. Alors, ne serait-ce pas ces deux impossibilités qui définiraient son domaine ? aucune preuve du contraire n'a encore été apportée par l'expérience.

Ce qui caractérise, jusqu'à présent, l'ensemble des fictions vidéo que l'on a vu apparaître depuis deux ans dans divers festivals (et en particulier lors de la première Manifestation Internationale de Montbéliard, en décembre 82), c'est qu'elles s'ingénient toutes, d'une façon ou d'une autre, directement ou métaphoriquement, à faire fictionner quelque chose des dispositifs électroniques qui composent le décor et le ressort de notre vie quotidienne. Ainsi a-t-on découvert des fictions inspirées par les caméras de surveillance ("Qui vole un œuf vole un œuf", Elsa Cayo ; "Le Géant" Michaël Klier") par le feed-back ou le replay ("En veux-tu en voilà, Jean-Christophe Bouvet ; "Agathe Murder", Agathe Labernia), par le JT ("Grimoire magnétique" Joëlle de la Casinière ; "Tout près de la frontière", Danielle Jaeggi), par les images d'archives, les banques de données ("Le Lac", Jean-Michel Gautreau, "La ultima cena", Alain Bourges), par le câble, l'interactivité ("It starts at home", Michaël Smith ; "La Marquise de Grand Air", Jean-Christophe Bouvet), les jeux vidéo ("Tron", Walt Disney), les images volantes non identifiées ("Message sidéral", Hervé Nisic), le slow scan ("Annonces pour quelques images disparues", Pierre Lobstein), le devenir-média des vivants ("Media ØØØ", Yann Nguyen Minh) ou des morts ("L'amour transcodé", Patrick Prado), la vidéasterie, l'envers de la trame, la vidéo en train de se faire ("Peinture à l'eau", Richard Ugolini), l'homme incrusté ("La Chambre des femmes", Claudia Alemann ; "Stations", Bob Wilson).

La situation est nouvelle. Certes, il y avait eu des embryons de fiction (les gags de Bill Wegman, les spots de Bob Wilson, les flaschs de Jaffrennou et Bousquet). Mais tout cela relevait davantage d'un exercice de forme brève que d'une tentative de narration. D'une certaine façon, ce jeu sur le sporadique participait du même souci que l'exploration de la trame à laquelle se livraient la plupart des artistes qui comptent dans les dix dernières années de l'Art Vidéo. C'était, somme toute, accomplir le même travail de démarcation et de balisage qu'opéreront un peu plus tard, dans un autre genre, les spots olympiques de fitzgerald et Sanborn. Non-fictionnels ou fictionnels, le spot et le flash, finissent toujours par dégager une des composantes essentielles de l'image électronique : le temps.

Comme l'a si bien formulé Paik : en vidéo, il n'y a pas d'espace, il n'y a que du temps. Chaque point de chaque ligne qui compose une image est un grain de temps, une fraction infime de micro-seconde, un infime poudroiement du flux électrique. La trame c'est du temps. Et tout vient de la trame : c'est du moins, semble-t-il, ce que s'attachèrent à démontrer grands pionniers et jeunes étoiles. Chacun à sa façon, Paik en empilant, en compressant, une myriade d'images (à la limite, toutes les images du monde) de sorte qu'on ait l'impression que l'image suivante surgit de l'intérieur même, du fond, de la précédente. Emshwiller en produisant l'homme incrusté/incrustant comme un être-de-trame, proliférant à partir d'une seule cellule. Bill Viola en créant l'illusion d'une seule image se modifiant imperceptiblement comme par le seul jeu de ses forces internes. Sanborn et Fitzgerald en multipliant les apparitions et les disparitions par le centre (grâce au squeeze zoom). Peter Campus en bouclant deux incrustations comme un nœud boroméen. Skip Sweeney en s'enfonçant toujours plus vertigineusement dans les spirales du feed-back. Les Vasulka en contrôlant le plus grand nombre de dérapages possible, inventant au besoin les machines nécessaires à créer des objets visuels qui semblent se dégager d'une matrice électroniquement originelle. Tels sont les exemples les plus célèbres. Mais on pourrait facilement continuer l'énumération en prenant des auteurs moins marquants, tant il est vrai que pendant longtemps les effets de colorisation, les déformations de synthétiseur, les incrustations, les découpes, avaient d'abord pour but, le sujet n'étant qu'un prétexte, de recenser les possibilités de la matière, d'établir un langage de base. Une nouvelle écriture. Combien de débats sur ce thème ?

Une autre race d'explorateurs, pendant ce temps, s'efforçait de cerner les implications sociales du medium, plus ou moins à la suite de Mac Luhan (dont "Pour comprendre les média" paraît en 1964). Vostell, Paik, Douglas Davis, le groupe Ant Farm, plus tard Muntadas ou Von Bruch, traquent les codes, les dispositifs. De la Télévision. Car la Télévision c'est de la vidéo et ce que la Télévision fait de la vidéo n'est pas sans révéler quelques unes de ses caractéristiques foncières. Les traits dont la TV affecte l'image électronique quotidiennement (socialement, culturellement, esthétiquement) sont inséparables des traits qui définissent technologiquement cette image. Ils la tramment tout autant.

C'est pourquoi on ne fut pas vraiment étonné, quand le temps fut venu de dépasser le stade des recherches fondamentales, de voir que les tentatives (réussies) de mettre sur pied une fiction plus ou moins narrative, puisaient leurs sujets dans la veine explorée par les spécialistes du déminage télévisuel. Cependant l'insistance à ne s'appuyer que sur des ressorts dramatiques offerts par le développement des média dans la vie moderne, ne laissait pas de poser un réel problème.

Pourquoi la vidéo se prend-elle toujours, d'une façon ou d'une autre, pour sujet ?

C'est peut-être, d'abord, parce que de tels sujets ne sont pas tellement abordés par les autres médias narratifs. Bien que le cinéma ne se prive pas de "Mort en direct" à "War Game", de "Tron" à Brainstorm, de bâtir des scénarios sur les jeux vidéo, l'omniprésence des caméras, les ordinateurs surpuissants, etc. Il y a cependant une proximité physique, une contamination géographique, qui rend plus facile et plus rapide l'investissement de la vidéo dans de tels sujets. La vidéo est obsédée par son identité, son devenir, ses frontières. Se prendre pour sujet, c'est pour elle continuer à se définir, à s'explorer.

Mais il y a sans doute une raison plus fondamentale à cette auto-prédilection. Prendre la vidéo pour sujet (même partiel, même métaphorique) c'est pouvoir s'autoriser des recherches formelles, "spécifiquement vidéo", sans crainte d'être accusée de verser dans le formalisme. C'est un garde-fou contre le maniérisme. Quand on cherche à se distinguer du cinéma par un traitement spécial du sujet, il vaut mieux avoir des justifications dans le sujet lui-même, sinon on risque vite d'être accusé de gratuité. Il semble donc impensable pour les fictions vidéo, sous peine de tomber dans l'imitation la plus plate du cinéma, style télé-film, docudrame, de cesser de s'intéresser aux aventures de la trame, dans le sens le plus large du terme, c'est à dire englobant à la fois les bases technologiques de la vidéo et son "être social" défini par l'usage qu'en fait la Télé (et accessoirement d'autres systèmes dominants : Banque, Transport, Education).

C'est aussi encore la meilleure justification pour la vidéo de faire appel intelligemment aux "nouvelles images".

Les nouvelles fictions contre (tout contre) les nouvelles images

Prendre pour thème de colloque les fictions vidéo (baptisées nouvelles fictions un peu en réaction contre le discours inflationniste sur les nouvelles images) permettra peut-être de mieux tracer les frontières entre lesquelles ces fictions se sont développées et peuvent encore se développer.

On interrogera d'abord ceux qui, ces dernières années, ont contribué par leur création à faire surgir le concept de fiction vidéo. La plupart de ces artistes ont vu leurs œuvres couronnées par des Prix dans les récents festivals (Montbéliard I, Charleroi, San Sébastian, Locarno, Grenoble).

On évaluera ensuite la nouveauté que ces fictions représentent, à la fois quant aux traditions cinématographiques (film narratif classique, moderne, film non-narratif, expérimental) et quant aux pratiques de la télévision. Quels codes nouveaux la télévision offre-t-elle ? Quels dispositifs à reprendre ou modèles à détourner ?

Puis on se demandera dans quelle mesure la fiction vidéo est tributaire ou redevable d'une part de ses moyens technologiques, d'autre part, de déterminations beaucoup plus lointaines qui rattacheraient la vidéo en tant que médium électronique aux grands débats philosophiques liés aux nouvelles définitions de la matière depuis l'apparition de la physique quantique et de la théorie de la relativité.

Enfin, on essaiera de retracer les chevauchements et les imbrications de la vidéo dans divers domaines artistiques plus anciens qu'elle : théâtre, peinture, photo et à nouveau cinéma. Et voir si elle ne fonctionne pas comme indice de modernité. Comme relais d'un défi de modernité : celui que la télévision adresse à tous les autres systèmes de représentation. Défi de vitesse et d'instantanéité. Défi du direct. Défi de l'annulation de toute distance, de tout délai entre action et représentation. Défi de globalité, de non-choix. Tout, absolument tout, en principe est destiné à se transformer en représentation. Immédiatement.

UNE IMAGE SANS HORS-CHAMP

Afin d'introduire plus précisément au débat que suscite les rapports de la fiction vidéo à la Télévision, comme réserve de codes, de dispositifs et de nouveaux modes narratifs, je voudrais faire maintenant une remarque sur l'une des principales différences qui opposent cinéma et télévision quant à leurs principes respectifs de passage d'une image à une autre. Le premier structure ce passage autour du jeu entre champ et hors-champ. La seconde, dans son fonctionnement le plus spécifique, ignore le hors-champ, s'en passe fort bien.

Mais d'un côté comme de l'autre, le problème se pose ainsi : il y a une image et puis tout à coup elle n'est plus là, il y en a une autre, qui l'a remplacée. Comment est-on passé de l'une à l'autre ? Par quelle nécessité intrinsèque, l'une a-t-elle cesser d'insister, l'autre a-t-elle commencé à exister ? Les logiques divergent d'un médium à l'autre.

Les règles de passage, les lois du raccord (et même leurs transgressions) qui se pratiquent au cinéma sont connues depuis longtemps. La succession des plans s'articule autour de la direction des regards et de la direction des corps en mouvement. Cela se traduit par un grand nombre de regards vers le bord du cadre, vers le hors-champ, vers quelque chose qui finira tôt ou tard par rentrer dans le champ, vers un espace qui finira par devenir le champ. Et sur ce point, tout l'art des grands cinéastes consiste à rendre au maximum présent ce champ sans le montrer, à retarder le plus possible le moment où il apparaît, à le peupler de bruits, etc. A surprendre par son apparition, à tromper sur sa nature. La direction des regards commande en général des passages secs (cut). La direction des corps appellent également ce type de raccord : on découvre l'espace vers lequel un corps se dirige par brusque changement d'angle pour dévoiler un espace contigu au précédent, pouvant même le recouvrir en partie, c'est le raccord spatio-temporel, qui induit l'unité de lieu et de temps entre deux plans successifs sur le même personnage mobile.

Mais il peut se produire un autre type de disparition d'un espace, c'est le glissement progressif de la caméra accompagnant le déplacement du corps en mouvement, dévoilant de nouvelles portions d'espace en même temps qu'elle en efface d'autres. Tout cela est parfaitement justifié par une logique de la vraisemblabilité reposant sur l'impression de réalité déterminée par ce qu'André Bazin a nommé "le réalisme ontologique de l'image".

On a souvent observé, au contraire, à quel point l'image de la télévision, alors qu'elle est pourtant branchée en direct sur le réel, avait un fâcheux penchant à l'irréalité. Ou plutôt à la déréalisation. Cette déréalisation tient sans doute à la nature même de cette image : petite, mal définie, abondante, inflationniste. Si bien que l'on a l'impression fondamentale d'être non pas en face du réel mais devant des images, non devant des espaces qui se déploient à coup de raccords successifs, mais devant des images qui se bousculent au fénestron. Qui étaient déjà là, juste derrière, et qui n'ont eu besoin que de pousser un peu, pour apparaître. Et qui disparaissent sous le poids des autres. Rien ne vient des bords, tout s'écoule du fond. Les images glissent les unes les autres comme des cartes qu'on bat, comme des feuilles qu'on détache d'un calendrier. Il n'y a pas une nécessité forte qui déterminerait le moment de passer de l'une à l'autre. Regardez comment les caméras de plateau circonscrivent l'espace d'un débat : elles couvrent tout, chacune est toujours en position de montrer tout l'espace tout entier même lorsqu'elle opère en gros plan, il lui suffit d'un zoom arrière. C'est pourquoi le passage d'une caméra à une autre ne relève la plupart du temps d'aucune nécessité intrinsèque à l'image, simplement de la nécessité de changer d'angles de temps en temps, pour "briser la monotonie", mais c'est pourtant ça, ce ronron de la ronde des caméras à tour de rôle, qui est la monotonie même. On ne peut même pas dire que c'est le son qui commande : l'impératif catégorique de montrer qui parle. Ou qui écoute. Trop de plans moyens et sourds, distraits, inattentifs dans lesquels le locuteur ou l'interlocuteur sont égarés dans le décor. Non, ce qui commande c'est la logique de la régie : il y a plusieurs boutons, il faut tous les utiliser. Le plus rigoureux est le dispositif du Journal Télévisé. La dialectique du présentateur et des illustrations, de l'homme incrusté et des images d'archives qui lui servent de décor, l'autonomie de ce décor se renouvelant sans crier gare, la possibilité qu'a le fond d'aspirer ou de cracher le présentateur : tous ces procédés ouvrent des perspectives nouvelles. C'est là qu'on commence à percevoir que la télévision a inventé des nouveaux modes d'apparition et de disparition des images qui ne doivent rien à la dialectique du champ et du hors champ. Ces nouveaux modes d'apparition et de disparition s'articulent tous autour de l'idée d'un champ clos qui contient déjà toutes les images. Un terminal, voilà ce qu'est l'écran de télévision.

Le développement de la technologie numérique en particulier, a accentué plusieurs modes d'apparition et de disparition spécifiquement adaptée à cette impression de simultanéité universelle.

Le passage du point à la trame : une image grandit depuis un point jusqu'à occuper toute la surface, puis retourne au point et s'évanouit pendant que la suivante, déjà là, se dévoile au fur et à mesure de sa fuite.

La disparition au centre : une image s'effondre en son centre, et les bords de cet abîme en s'écartant révèle une autre image : quelquefois c'est un corps qui disparaît par le centre, dans le pli invisible de la trame. Paik en a tiré dans "Merce by Merce" des effets saisissants.

Le revers de la trame : une image pivote sur elle-même et en exhibe une autre qui lui est mitoyenne. Celle-ci à son tour peut se retourner et en montrer une autre, etc. Elles étaient là, déjà là, toujours là. Elles auraient pu ne pas advenir, elles n'en auraient pas moins été là. La Télévision c'est les limbes. Quiconque aujourd'hui entreprend une fiction vidéo, doit compter, composer avec ces nouveaux modes d'apparition et de disparition que la Télévision quotidienne a contribué à établir comme constitutif du langage électronique.

Et compter également avec les nouveaux **dispositifs d'énonciation verbale** que la Télévision utilise tous les jours. La parole **dans** l'image, **devant** l'image, celle du présentateur, a tué la parole qui se déroule derrière les image, la **voix off.** Aujourd'hui la voix off est difficilement soutenable, fait vieillot, suranné. L'habitude du direct. Fellini, qui déteste la télévision mais la connaît si bien, a fort justement enregistré le fait en créant, pour son dernier film, ce narrateur omniprésent, qui renvoit davantage à un journaliste de télévision qui commente sur le terrain une action en direct, qu'à n'importe quel narrateur romanesque de la littérature ou du cinéma.

Conjuguant ces deux innovations de la télévision dans l'histoire des systèmes de représentation, on trouve, pour finir, ce regard niant les bords, frontal, indéroutable, et cette parole **in** et ininterruptible, déterminés par l'utilisation du **prompter.**

Déjà repérés, ces nouveaux codes ont fourni les formes de base de plusieurs fictions vidéo. Le "Grimoire magnétique" et le "Chant du satellite" de Joëlle de la Casinière, "tout près de la frontière" de Danielle Jaeggi, et, si je puis me permettre de citer une de mes réalisations, "Sollers au Paradis".

Quant au recyclage fictionnel des nouveaux modes d'apparition et de disparition (par le fond, au centre, par un point) c'est dans les montages de Sanborn et Ashley qu'ils ont commencé à prendre une vitesse de croisière, pour atteindre un rendement maximum dans "The Commission", la première fiction de Woody Vasulka, qui mériterait une analyse dans ses moindres replis.

Enfin, pour élargir la perspective (ou épaissir le mystère) et montrer que ces nouveaux dispositifs d'énonciation et ces nouveaux modes d'inscription du regard (dans un champ sans hors champ) et du corps (dans un décor autonome) ne travaillent pàs que la vidéo mais interpellent tous les autres systèmes de représentation (narratifs, non-narratifs) voici une énigme. Une énigme que pose au cinéma le Sphinx Télévision. L'énigme que Godard se pose dans "Sauve qui peut (la vie)" : **"Comment peindre un paysage de dos ?"** La Télévision est un Sphinx ; la Vidéo est son Œdipe. Comment peindre un paysage de dos ? Pas d'autre réponse que Vidéo. Oui mais comment ?

Jean-Paul FARGIER

COLLOQUE

MERCREDI 14 MARS - 9 h. 30/12 h. 30

LA FICTION VIDÉO ENTRE LE CINÉMA ET LA TÉLÉVISION

ANNE-MARIE DUGUET

La vidéo s'est associée dès l'origine avec la performance, la musique, la danse, les environnements, participant à des spectacles multimedia dans lesquels elle introduisit des dispositifs de perception particuliers, la possibilité de nouveaux rapports spatio-temporels. Au-delà de ces hybridations faisant éclater les limites des divers domaines artistiques, bien des expérimentations vidéographiques rejoignent des problématiques communes au nouveau roman comme à la musique électronique, aux arts plastiques comme aux arts du spectacle : recherche de l'élément infime, fragmentation de l'espace et de la durée, dislocation du discours en unités minimales autonomes, restructurée selon des modalités combinatoires diverses où l'aléatoire peut jouer son rôle, recomposées en séries, susceptibles de permutations... Il s'ensuit parfois des flottements discursifs, une ambiguïté, un ébranlement du sens auxquels la vidéo contribue par sa fluidité, par l'instabilité de ses figures, par la métamorphose de l'image. Elle autorise enfin par ses trucages spécifiques de nouvelles modalités de récit.

Anne-Marie DUGUET : Universitaire française enseigne la sociologie du théâtre et de la Télévision à l'UER Arts Plastiques de l'Université Paris I. Critique vidéo, collabore à Art Press (Paris) Visuel (Milan). Conseillère en programmation de nombreuses manifestations. Auteur du livre "Vidéo, la mémoire au poing" (Hachette). Membre de l'Association MonitEur.

Video has been connected from the beginning to music, dance, environnements taking part in various shows in which they introduce peculiar perception devices, new possibilities of relations in time and space. Beyond those hybridizations blowing up the limits of artistic fields, lots of videographic experiments have the same problematic relations shared in common with electronic music, visual arts, scene performances : research of the tiny element, the space and duration breaking up, dislocation of the language into autonomous units, having a new structure and various possible combinations, allowing aleatory interventions, rearranged in permutable series...

Sometimes following this come discursive irresolutions, ambiguity and disturbance of the meaning : video contributes to all of these by its fluidity, unstable illustrations and transformation of the image. Finally, because of specific special effects, video allows new narrative forms.

Anne-Marie DUGUET : French University Teacher - Teaching theatre and TV sociology at the "UER Arts Plastiques" (University of Paris), Video Critic, contributes to art press (Paris), Visuel (Milano). Program adviser for many festivals. She has written : "Video, la memoire au poing". Member of the MonitEur Association.

SEMANTIQUE DISCURSIVE DU DOCUMENTAIRE ET DU DOCUMENT D'INTERVENTION SOCIALE

La création d'une syntaxe visuelle pose plusieurs problèmes d'ordre méthodologique. Que celle-ci soit applicable au domaine cinématographique ou vidéographique, les chevauchements entre une syntaxe et une sémantique nous semblent inévitables. Dans ce bref exposé, nous désirons présenter une terminologie personnelle reliée à des notions d'école en vidéographie. Comment à travers le documentaire, l'école de la cinévidéo emprunte les cordes établies par le cinéma et comment à travers le document d'intervention sociale, l'école de la télévidéo reproduit des structures discursives qui ressemblent à celles de la télévision.

Andrée DUCHAINE

Andrée Duchaine : Universitaire canadienne (Québec), organisatrice du Festival de Montréal Vidéo 84. A publié en 1982 un historique de la vidéo au Québec : "Pour une théorie des genres".

The creation of a visual sytnax presents several problems of a methodological nature. Whether this be applied to the field of cinema or to the field of video, overlapping between syntax and semantics seems inevitable. Here, we would like briefly to put forward a personal terminology linked to notions of schools of videography. To show how, through a documentary, the school of cine-video uses the ropes set up by the cinema and how, through a document of social nature and influence, the school of TV-video reproduces the discursive structures resembling those of the television.

Andrée Duchaine : Canadian University Teacher (Quebec). Organizer of the Montreal video Festival (1984). Published in 1982 a review of video in Quebec : "For a categories theory".

EUGENI BONET
L'institution (du) Cinéma et le Film comme anti-institution. L'institution (de la) Télévision et la Vidéo comme anti-institution. Hégémonie de la narration/fiction dans le Cinéma (commercial). Tension vers l'anti-narration, l'a-narration, la dysnarration, dans le Film (expérimental). La TV se nourrit de ses ancêtres, Radio + Cinéma. La fiction s'appelle "dramatique", ou bien "Telefilm" ou "film télévisé". L'art-vidéo ne veut rien savoir des "formats", comme le cinéma expérimental ignore les "genres". Pas de normes, pas de codes... Les artistes qui se sont approchés initialement de ces médias, parce qu'ils sont surtout des plasticiens, des musiciens, des poètes se sont rarement inquiètés de la narration. Ils étaient plutôt concernés par l'image, le son, le rythme... en abstrait. Et voilm qu'on parle aujourd'hui de l'émergence des "nouvelles fictions vidéo", de l'adoption de formats populaires, du passage de l'art-vidéo à la télévision. Dans le secteur du cinéma expérimental on en parle également depuis quelques années (on parle, par exemple, d'un "retour à la narration"). C'est dans l'air du temps. Temps de post-modernité. Ce phénomène m'intéresse puisqu'il nous oblige à nous interroger sur des positions préalablement assumées, élargissant ainsi la perspective des arts audiovisuels et activant peut-être une plus grande inscription sociale des pratiques expérimentales.

Eugéni Bonet : réalisateur expérimental, critique de cinéma et vidéo en Espagne. Auteur de plusieurs livres sur le cinéma et la vidéo et de nombreux articles. Co-organisateur du Festival de San Sebastian.

Video art ignores format just as experimental cinema ignores genres. those artists who, first approached these means, (particularly plastic artists, musicians, poets) rarely dealt with narration. But here we are today talking of "new video fictions" rising up, of the adoption of traditional format, of video art's step towards television. Just as, in the last few years, we've been hearing about a "come-back narration" in the fields of experimental cinema : signs of the time, of post modernity. For me, what is interesting in this phenomena is that we are obliged to question our previously held positions. In this way we widen the perspective of audio-visual art and perhaps encourage socially a larger practice of what is experimental.
Eugeni Bonet : Experimental producer - Cinema and video critic in Spain. Has written many books about video and cinema as well as many articles. Co-organizer of the San-Sebastian Festival.

LES BORDS DE LA FICTION
La fiction, dira-t-on, a deux centres. Ou deux extrêmes. Un centre abstrait : là où elle commence, drame minimal qui induit un rapport d'événements entre au moins deux éléments. Et un centre concret : l'événement est une histoire qui arrive à des personnages situés dans un temps et dans un décor, dotés d'un effet de réalité qui paraît naturel (même s'il est strictement culturel). La fiction devient narration, récit : son modèle serait (a été) le cinéma classique. La vidéo (l'art vidéo) s'est surtout défini, au regard de la fiction, en se tenant en vue du premier centre, et en se défendant de trop s'approcher du second. Proximité, souvent soulignée, de l'art vidéo avec les arts plastiques plus qu'avec le cinéma. Mais la fiction est aussi son démon permanent. Ainsi naissent, dans l'entre-deux, des fables, des trames plus ou moins élaborées. Ainsi s'esquisse le profil de nouvelles fictions, que l'art du récit en images avait encore peu osé penser (si ce n'est dans certaines tentatives du cinéma d'avant-garde). Mais l'art vidéo semble se heurter constamment à la limite qui lui sert à se définir (même si cette limite est fragile et mobile) : une volonté d'échapper par tous les moyens (ils restent à préciser) à l'analogie photographique, au réalisme de la représentation, au régime de croyance du récit. On peut imaginer que si la vidéo pouvait franchir cette limite sans oublier ce qui la fait être elle-même, elle accomplirait peut-être sa vocation la plus troublante : passer d'un centre à l'autre, et les penser ensemble, au lieu de toujours en rester aux bords de la fiction.

Raymond Bellour, écrivain, critique littéraire et cinématographique. A publié deux volumes sur le cinéma américain (Flammarion). Universitaire, il a fait sa thèse sur Hitchcock. Enseigne à l'Ecole Pratique de Hautes Etudes. Chercheur au CNRS.

It can be said that within fiction are two poles. An abstract one, which is the starting point, a minimal drama implying interaction between at least two parts. And a concrete pole, where something happens to characters set in a certain time and place, on which is plkaced a seemingly natural reality - even if it is strictly cultural. Fiction becomes a narrative, a story ; its model would be - and has been - traditional cinema. Video, and video art, have defined themselves vis-à-vis fiction, as staying near the first pole, while refusing to approach the second hence, the closeness often mentioned between video art and plastic art, more than wiht the cinema. yet fiction remains a temptation. From this duality have emerged fables and more or less elaborate frameworks. Also, new kinds of fiction can be dimly perceived as well, which the art of narrative pictures had hitherto hardly dared to conceive - except in a few endeavors o f avant-garde cinema. But video art seems to continuously run up against the limit which definies it - even if this limit is fragile and shifting : a determination to escape by any means which have not yet been specified, from photographic analogy, from realistic representation, from realistic representation, from narrative credibility. If video could break through this limit without forgetting its identity, it might answer its most disturbing calling : crossing from one pole to the other and viewing them both simultaneously, instead of remaining just on the edges of fiction.
Raymond Bellour : Writer, literary and cinematographic critic published two volumes about the American movies. Universitary teacher, he wrote a thesis about Hitchcock. He is teaching at the "Ecole Pratique des Hautes Etudes". Research worker at the CNRS.

COLLOQUE

JEUDI 15 MARS - 9 h. 30/12 h. 30

LA FICTION VIDÉO ENTRE LA PHYSIQUE DES QUANTAS ET LES EFFETS DIGITAUX

DON FORESTA :
Un profond changement dans la définition de la matière est apparu, à la suite des découvertes de la science moderne : théories de la relativité et physique quantique. Cette définition s'éloigne d'une vue du monde mécanique (de Newton et Descartes) pour la remplacer par une autre qui est celle du processus cybernétique qui implique observateur, observé et méthode d'observation. La physique moderne contient aussi certaines ambiguités, celles exprimées, par exemple, dans les théories de complémentarité de Neils Bohr et de probabilité de Werner Heisenberg - certaines contradictions qui font partie de la définition de la matière même.
L'image vidéo, par sa nature, se rapproche assez d'une visualisation de cette nouvelle vision de la matière. Les moyens de mixage, la fragmentation du temps, les effets spéciaux changent notre moyen de regarder la réalité non-linéaire faite d'impossibles juxtapositions (les images du surréel, des rêves). Quant on voit - dans un processus cybernétique par exemple - que ces images peuvent exister en temps réel et que l'on peut matérialiser certaines impossibilités existant physiquement, la réalité de l'imaginaire devient même plus proche que celle du quotidien.
Je terminerai par une citation de Neils Bohr : "Il y a deux sortes de vérité, les vérités banales où le contraire est absurde, et les vérités profondes où le contraire est aussi une vérité profonde".
Don FORESTA
Don Foresta, responsable du Center for Media Art (American Center, Paris). Réalisateur vidéo, il vient de signer les images d'une chorégraphie de Susan Buirge.

There has been a profound change in the definition of matter resulting from the discoveries of modern science, the tehory of relativity and quantum physic. This definition replaces the mechanical world view of Newton and Descartes with another which is one of cybernetic process which involves the observer, the observed and the method of observation. This world veiw contains certain ambiguities such ans those implied in theory of complementarity of Werner Heisenberg. Certain contradictions which are part of the definition of the matter itself. The video image by its nature is the vision of that world view.
By means of editing, through the fragmentation of time, with all the special effects available we change our way of looking at non-linear reality of impossible juxtaposition, creating images of the surreal of dreams.
When we see also a cybernetic process as these images can exist in real time, that we can see certain physical impossibilities existing, the reality of the imaginery becomes even closer to a common daily experience.
I wish to end with a quote from Neils Bohr : "There are 2 sorts of truth, triviality, where opposites are obviously absurd, and profound truth, recognized by the fact that the opposite is also a profound truth".
Don FORESTA : in charge of the Centre for Media Art (American Center - Paris). As video producer he just signed a choreography by Susan Buirge.

***WOODY VASULKA :** La fiction video commence à la première image.*
Le travail de post-production ne suffit pas, à lui seul, pour créer des "nouvelles fictions".
De même que le film a développé ses capacités d'expression en dépassant les limites de l'invention photographique, de même la narrativité du médium électronique dépend de sa capacité à inventer une nouvelle image électronique. Il faut mettre en avant un principe plus radical de mise en image : un type nouveau d'images en mouvement à l'exemple des images générées et organisées par ordinateur.
Phénomène de l'image en mouvement 1983
Woody VASULKA : artiste vidéo américain, né en Tchécoslovaquie, inventeur de machines et d'objets électroniques visuels et sonores. Après Buffalo (Nord des USA) travaille actuellement à Santa Fé (New Mexico). A réalisé récemment une fiction vidéo : The Commission.

PAUL VIRILIO : intervention en différé (film vidéo)
Essayiste français, ancien directeur de l'Ecole Speciale d'Architecture de Paris. Auteur de : l'insécurité du Territoire. Vitesse et Politique (Galilée), Esthétique de la disparition (Ballard, 1982), Guerre et cinéma (ed. de l'Etoile, mars 84).

French essayist. Ex-director of the "Ecole Speciale d'Architecture" of Paris. Author of : "L'insécurité du Territoire", "Vitesse et Politique", "Esthétique de la Disparition", "Guerre et Cinéma" (1984).

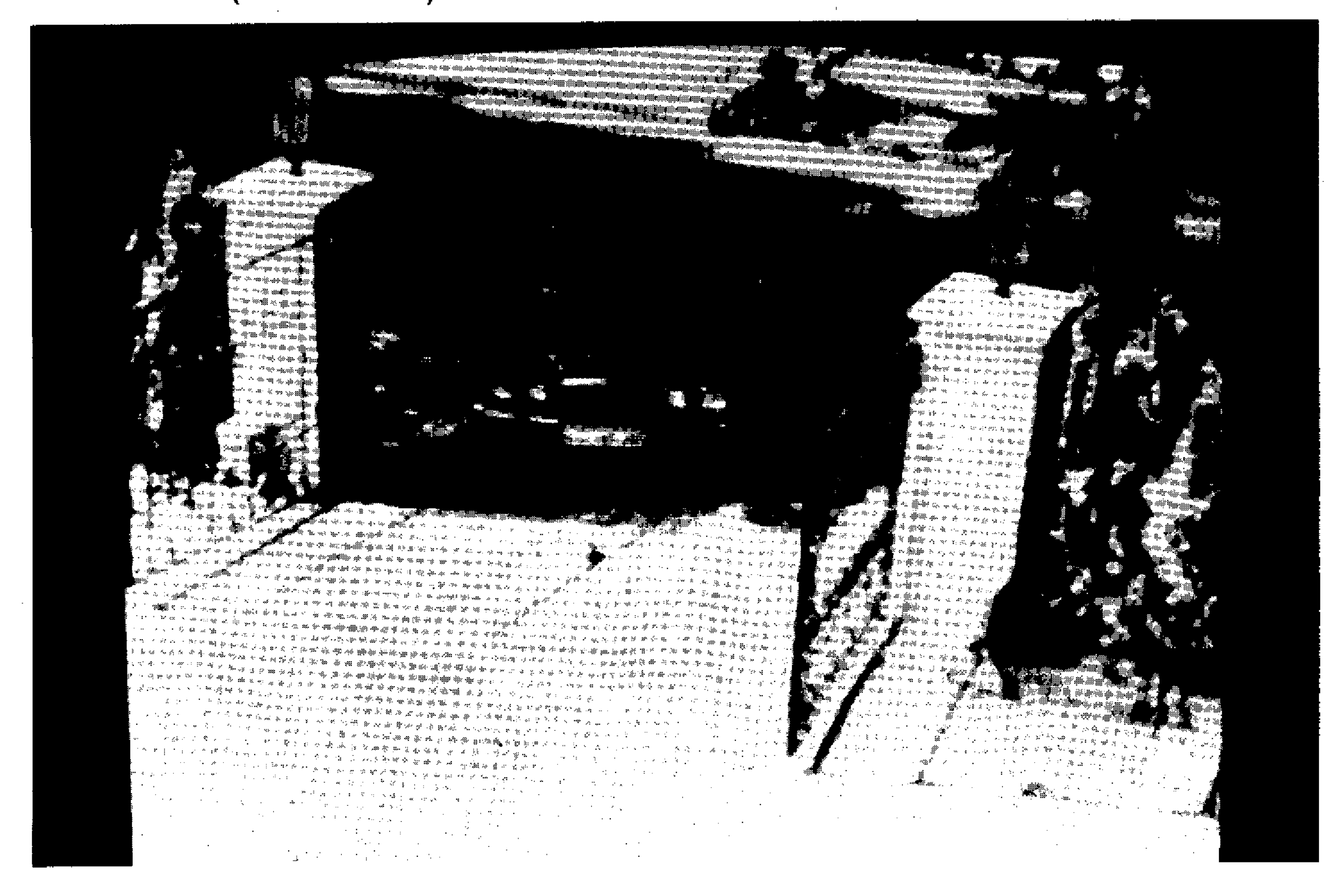
JEAN-PAUL FARGIER : Le Joker universel : images d'archives, impression de réalité, impression de relativité.
L'énergie du cinéma réside dans ce qu'André Bazin a appelé "le réalisme ontologique de l'image". Le cinéma fonctionne à l'impression de réalité, il produit un effet de réel, y compris dans la représentation des rêves.
La télévision, qui a le pouvoir, par le direct, d'annuler toute distance entre une action et sa représentation, dissout l'impression de réalité dans l'impression de simultanéité. Cequi, paradoxalement, secrète un effet de dé-réalité.
Cet effet, agissant dans le contexte d'une multiplicité de canaux de distribution (il suffit qu'il y en ait plus d'un), s'inscrit dans le sens de ce qu'on pourrait nommer, en référence aux théories d'Einstein, une impression de relativité.
C'est l'utilisation des images d'archives, comme joker pouvant remplacer des images directes manquantes, qui éclaire le mieux le statut de l'image à la télévision, dans son rapport au son, sur fond général de relativité.
Le travail de certains artistes vidéo ne se comprend bien et ne prend pleinement sa mesure que sur ce fond de relativité. La vidéo fonctionne à la fois comme analyse et dépassement (accomplissement) de la télévision.
Nous prendrons l'exemple de Gary Hill, Bill Viola, Steina et Woody Vasulka.

The universal joker : archives images, feeling of reality, feeling of relativity.
The cinematographic power consist of what A. Bazin ha scalled : "the ontological realism of image".
The movies intend to deal with the feeling of reality, producing a reality effect, even when dealing with dreams.
Television has got the power through immediate broadcasting to "break open the door" between the action and its representation, melting the feeling of reality with the feeling of simulteaneousness, paradoxically producing an unreality effect.
This effect producing a result in a context consisting of many distribution channels. (moe than one is enough), works within what could be called (in reference to Einstein's theories) a feeling of relativity.
The using of archives images as a joker to replace missing live-images, gives an idea about what is the status of image on T.V. and that of the sound, in a context of relativity.
The work of some video artists can only be properly understood in that kind of context.
Video operates both as an analysis and a surpassing of T.V.
Gary Hill's, Bill Viola's and Steina and Woody Vasulka's works shall be representative of this fact.

ANTHEM (Bill VIOLA)



LE GEANT (Michael KLIER)



JEAN-MARIE PIEMME : Images contre nature
L'image animée a paru couronner les efforts de la vision perspectiviste vers la ressemblance la plus parfaite. Le cinéma mettait comme un point final à la poursuite obstinée de la duplication.

Avec l'image électronique, un autre fil de la tradition occidentale est renoué qui a partie liée avec le refus radical du nationalisme. Elle refuse le simulacre, la simulation, l'effet double pour se produire comme construction visible, intervention montée, artifice. C'est pourquoi cette image là est en mesure d'interroger les arts traditionnels de l'artifice : la peinture, le théâtre, l'opéra.

Jean-Marie PIEMME : Dramaturge à l'Opéra National et au Théâtre Varia de Bruxelles, Jean-Marie Piemme est aussi un spécialiste des medias. Il a publié en collaboration avec Armand Mattelart (aux presses universitaires de Grenoble : "Télévision, enjeux sans frontière", 1980).

Chargé en 1983 d'une mission d'étude sur le développement de l'audio-visuel dans les structures d'action culturelle pour le compte du Ministère de la Culture.

Animated pictures have seemingly crowned the efforts of perspectivists toward the closest possible similarity with the real world. the cinema finalized, as it werer, the enduring pursuit of duplication.

Thanks to the electronic image, one more Western tradition is revived, as it is linked with a definite rejection of nationalism. It rejects pretence, sham, duplicated effects, so as to be seen as a visible structure, a staged intrusion, an artifice. That is the reason why this sort of image is capable of questioning the traditional arts of artifice : panting, theater, opera.

Jean-Marie PIEMME : Belgian dramatist. Organizer of the ATAC Conference (January 84) : "Action Culturelle, creation artistique et action médiatique" (Cultural Activity, artistic creation and media activity).

COLLOQUE

VENDREDI 16 MARS - 9 h. 30/12 h. 30

LA FICTION VIDÉO AU RENDEZ-VOUS DE TOUTES LES MODERNITES

DANIELLE JAEGGI : Video désir fiction.
J'aborderai la question du rapport entre fiction, désir et identification du spectateur.
Le spectateur d'une fiction n'est pas dupe d'une illusion : seule une partie de son "moi" croit à ce qu'il voit, selon le mécanisme du "je sais bien mais quand même" dont parle le psychanalyste Octave Mannoni ("clefs pour l'imaginaire", Ed. Seuil).
Quelles sont les conditions de cette croyance ? Peut-on, sans risque couper court à toute identification, jouer (ce que la matière même de l'image vidéo - une série de points - permet, facilite) avec la représentation du corps humain ?
Pour développer la question de l'identification, je prendrai l'exemple des fictions interactives suscitées par le vidéo disque.
J'opposerai les "véritables fictions" jouant sur le désir de chacun de vivre plusieurs vies au parcours de situations obéissant uniquement à une logique stratégico-technocratique et excluant, par là, tout désir.
Danielle JAEGGI : cinéaste (la fille de Prague avec un sac très lourd) vidéaste (Le Tour du Monde, Tout près de la frontière, etc...). Enseigne au Département Cinéma de l'Université Paris VIII (Vincennes à Saint-Denis).

I will tackle the question of the relationship between the viewer's fiction, desire and identification.
This fiction viewer is not taken in by ilusion : only a part of his "ego" believes what he sees, following the mechanism "I know very well but all the same" developed by the psycho-analyst Octave mannoni, "Keys to the imaginary" Ed. Seuil.
What are the conditions of this belief ?
Can we, with no risk of cutting short all identification, play with the representation of the human body ? (just what the basic subject matter of video image - a series of points - allows and makes easier).
In order to elaborate on the question of identification, I will take the example of interactive fictions aroused by video records.
In contrast, I will take "genuine fictions" which play on the desire of each person to live several lives covering situations which only obey a strategico - technocratic logic and which, by this, exclude all desire.
Daniele JAEGGI : Film producer ("La fille de Prague avec un sac très lourd", video artis ("Le tour du monde", "Tout près de la frontière" a.s.o...) is teaching at the Cinema Department of the University of paris VIII.

CHRIS DERCON :
Dans son livre "L'œuvre d'art à l'ère de la reproductivité technique", Walter Benjamin a écrit que trop de temps avait été consacré à la question de savoir si la photographie était un art ou non. Celle, bien plus importante de savoir si l'invention de la photographie avait modifié la nature de l'œuvre d'art, n'avait, quant à elle, pas été posée du tout.

Par rapport à la vidéo, le même phénomène semble se reproduire : alors que les partisans de l'art vidéo s'acharnent à vouloir démontrer que le média fonctionne, que le courant passe, personne ne s'interroge sur la modification que la nature de l'œuvre d'art peut avoir subie sous l'influence de la vidéo.

Or, la vidéo a contribué à l'adoption d'une attitude artistique post-moderniste et nouvelle qui se caractérise par un indéniable désir de représentation. Nul n'a plus joliment sonné le glas du modernisme à la Greenberg que Michael Fried, dans son ouvrage "art and Objecthood", écrit en 1967. Fried y attaque vaillamment le caractère implicitement théâtral du mouvement minimaliste : "l'art dégénère s'il s'approche des conditions du théâtre". Faut-il dire que les artistes-vidéo ont exploité le "théâtre" comme personne d'autre ne l'ait jamais fait ? William Wegmann ne se satisfaisant même pas du "théâtre non-narratif" des minimalistes, a été jusqu'à enregistrer son chien faisant le beau. Par ailleurs, la vidéo a également contribué à rayer de nos papiers l'autre postulat moderniste de Fried, à savoir la distinction qu'il se plait à maintenir entre l'art verbal et l'art visuel. Le discours a été lancé non seulement par le "temps-vidéo" mais également par le circuit fermé de l'enregistrement-reproduction. Vito Acconci s'est gavé de littérature devant la caméra-vidéo. La vidéo a également contribué à intensifier l'impulsion déconstructive qui, elle, était appelée à remplacer les tendances à l'autocritique des modernistes avides de pureté et de quintessence. Plus que jamais, des artistes-vidéo tels que Dara Birnbaum, portent l'accent sur l'impureté de la signification et ce qu'ils s'approprient ou volent n'a d'autre portée que celle de la référence.

Alors que dans les années soixante et soixante-dix, la vidéo était censée prolonger l'art plastique, l'époque actuelle semble plutôt souligner ses liens de parenté avec le cinéma. Encore faut-il ne pas perdre de vue le renouveau d'intérêt suscité, dans les arts plastiques par la reproduction, le montage et l'arrangement.
Chris DERCON : Critique d'art belge, collabore à de nombreuses publications. Organisateur de manifestations vidéo, producteur d'émissions sur la vidéo à la B.R.T. (télévision flamande).

The video artist, Chris Dercon, has written a text about the influence of video on the essence of artistic work. through the media, the relationship between the reproduction and its object tends to become more and more ambiguous and the image acquires a function of its own.
Chris DERCON : Belgian art critic, contributes to many publications, organizer of video festivals, producer of video programs for the flemish T.V.BRT.

PREMIERE SEANCE : LA FICTION VIDEO PAR CEUX QUI LA FONT

Jean-Paul Fargier

L'observateur des modes vestimentaires constate que la tendance raccourcit ou s'allonge, s'évase ou fronce, monochrome ou multicolore... En vidéo, aujourd'hui, la tendance est à la fiction. Depuis deux ans environ. Disons depuis le premier festival de Montbéliard. Décembre 82. C'est en tout cas là et à ce moment-là que la chose est devenue patente. Ce qui ne signifie pas qu'il n'y ait pas eu auparavant des tentatives dans cette direction. Mais justement il ne s'agissait que de tentatives, sporadiques, isolées, exemplaires. Tandis que maintenant il s'agit d'un phénomène plus général, massif. Une vague. Un vrai courant au sein de la création vidéo, qui bouleverse peut-être complètement l'idée que l'on pouvait se faire jusqu'à présent de l'Art Vidéo. J'ai essayé de décrire ce courant, sa diversité, dans le texte introductif au colloque, publié dans le Catalogue sous le titre **De la trame au drame.** Je ne vais pas le reprendre ici. Nous allons tout de suite entrer dans le vif du sujet en voyant des exemples de ce qu'on peut appeler des "fictions vidéo" et en entendant leurs auteurs nous expliquer s'ils se reconnaissent dans ce terme et comment.

J'ai essayé d'organiser une progression dans le passage des extraits. Du moins narratif au plus narratif. Parce que la fiction sous-tend la question de la narration. Le problème du récit. De la narrativité. Des embryons de récit. Des récits développés. Des récits éclatés. Des récits linéaires. Avec ou non intervention des effets spéciaux. Mais c'est évidemment un classement très contestable. Il pourrait y avoir des permutations très argumentées. Mais je crois qu'il y a tout de même un profil, un parcours, entre la première bande que nous allons voir (**Le Géant** de Michaël Klier) et la dernière (**Tout près de la frontière,** de Danielle Jaeggi).

Donc, voici pour commencer **Le Géant,** qui est en compétition et qui dure 82 minutes.

(Visionnement d'un extrait de Le Géant)

Jean-Paul Fargier

Au début de votre bande, Michaël Klier, il y a l'inscription **"un film de...".** Cette référence au cinéma est-elle fortuite ou délibérée ?

Michaël Klier

Tout le matériel de base vient de caméras de surveillance, qui sont, comme le montre les dix-huit premières minutes du film, installées un peu partout dans la ville. Quand j'ai eu devant moi toutes ces images, au moment de commencer le montage, je suis tombé sur ce problème : faire un documentaire, un film purement documentaire, mais avec des images qu'on utilise d'habitude pour raconter des histoires. Et c'est le choix que j'ai fait constamment au montage : aller dans le sens de la fiction, retenir les images qui allaient le plus dans ce sens là. Mais c'était instinctif, pas réfléchi. Avant la vidéo, il y a eu le cinéma. Et au cinéma, même quand on voit un documentaire, il y a une force qui ne permet pas de rentrer complètement dans l'image. Une force qui vient de toutes les images mises ensemble et de chaque image séparément. Cela fonctionne, à la limite, avec toute image. Vous avez vu mon matériel, ce sont des images prises au hasard. Des images que je n'ai pas choisies au départ. Qui ont été faites par d'autres. Vous avez vu ces moniteurs et ces gens qui les surveillent, ces policiers qui font des mouvements de caméras. Avec la télécommande. Eh bien, même dans ce flot de hasard il y a de la fiction parce que ceux qui commandent ces caméras cherchent des situations spéciales. Au début, par exemple, il y a ces deux garçons qui se promènent dans la rue et se mettent à courir. C'est comme un début de quelque chose. Dans tout ce film il y a, commeça, des tas d'histoires qu'on peut imaginer.

Jean-Paul Fargier

Il y a des démarrages de fiction tout de suite, d'emblée, dès les premières secondes de chaque plan, parce que ce qu'on voit ce sont des choses qu'on a déjà vues au cinéma. C'est à dire des gens qui se déplacent et des caméras qui se mettent à les suivre, à bouger par rapport à eux. Et inévitablement on est amené à se dire : les gens importants ce sont ceux que la caméra suit, ce sont ceux qu'elles gardent dans son champ, parce qu'il va leur arriver quelque chose ou qu'ils vont accomplir quelque chose. Et vous, vous soutenez cette projection fictionnelle que nous faisons en tant que spectateur, par des effets musicaux très forts. Il me semble que sans la musique l'effet fictionnel serait beaucoup moins fort.

Michaël Klier

Oui, c'est sûr... C'est un problème de composition. La musique fait allusion, renvoie à des choses déjà vues dans des films. Les vieux films dramatiques, policiers. De science-fiction aussi. La musique est une aide pour orienter le film dans une certaine direction, celle d'une histoire possible. Mais il y a quand même des scènes sans musique dans le film.

Jean-Paul Fargier

Le fait de rompre la musique déjà très dramatisante par des trous de silence, c'est aussi un effet dramatique qui relève de l'écriture cinématographique.

Michaël Klier

Oui bien sûr. C'est "composé". J'ai composé le montage, tout au long du film, comme si j'avais des acteurs. Les gens que je voyais sur les moniteurs je les regardais comme des personnages. C'est composé ainsi. Voilà.

Visionnement d'un extrait de L'amour transcodé de Patrick Prado. Puis rencontre avec l'auteur.

Jean-Paul Fargier

Est-ce que tu serais d'accord pour qualifier **L'amour transcodé** de fiction ?

Patrick Prado

Moi j'appelle ça "poème électronique". Mais ce sont des poèmes qui fonctionnent un peu comme des récits ou comme des fictions. Mais le terme "fiction" est un peu trop fermé, je trouve.

Jean-Paul Fargier

Ou trop ouvert...

Patrick Prado

Ou trop ouvert. Moi j'ai toujours dit que lorsqu'on se mettait à construire quelque chose en vidéo, même avec des préoccupations avant tout plastiques, on n'échappait pas à l'histoire. Y a des récits dans ce que nous faisons, les uns et les autres, depuis que nous avons abandonné le formalisme, les gadgets. D'accord, il fallait faire joujou avec l'électronique au début, on l'a fait, mais on a vite commencé à raconter des histoires. Que ce soit les images de Cahen ou celles de Belloir, elles racontent des histoires depuis le début. C'est clair. Mais c'est vraiment quelque chose de différent de la narration linéaire du cinéma. Quand on voit un petit court-métrage de 10 minutes au cinéma ou à la télévision, une durée qui est proche de ce que nous faisons, ça fictionne tout de suite dans la linéarité. L'écriture n'est pas la même. L'art vidéo, y en a marre, d'accord, et tout le problème c'est maintenant l'écriture de scénario. Pour la vidéo.

Jean-Paul Fargier

Les éléments narratifs qui sont mis en place dans **L'amour transcodé** proviennent d'où ? Qu'est-ce qu'elle raconte, la speakerine japonaise ?

Patrick Prado

L'intérêt c'est peut-être de ne pas trop savoir ce qu'elle raconte.
Elle raconte des choses épouvantables qui sont très quotidiennes. C'est un bulletin d'information, d'extraits de journaux japonais. Qui racontent un massacre, ici, un massacre là, comment les enfants démolissent leurs profs dans les lycées, une fois par semaine il y en a un qui est bouffé, assassiné, torturé, ça arrive tout le temps là-bas. Et elle répète sans cesse : dans le monde de la communication, y a pas de frontières... Mais peu importe ce qu'elle raconte. C'est l'effet de non-compréhension du langage qui me parait intéressant. Et de ces trois langages qui se succèdent : français, anglais, japonais. Sur la base d'une perversion : elle est maquillée comme une geisha (pour les japonais ça fonctionne de façon violente) et elle raconte des choses très modernes. On ne peut pas, au Japon, être à la fois en kimono et raconter des choses liées à l'information quotidienne de la TV. C'est l'un ou l'autre. Ou c'est le folklore ou l'ultra-moderne.

Jean-Paul Fargier

Michaël Klier vient de nous dire qu'il "composait" sa vidéo. Et toi, qui fait également beaucoup appel à de la musique très codée (opéra) comment fabriques-tu, composes-tu des vidéos ?

Patrick Prado

Bien sûr, y a le son qui marche mais c'est la couleur qui dirige le mouvement. C'est ce que je suis en train de faire. J'ai longtemps fait des vidéos comme celle-là, où c'est le jaune et le bleu qui dominent. Mais maintenant je passe au rose et vert. Pour l'instant je l'appelle, ce travail en cours, "Rose Sélavy". Le rose et vert va

organiser mon histoire. Et je construis des décors en rose et vert pour raconter cette histoire, qui sera probablement celle de Lucie de Lamermoor, qui sombre dans la folie. Ce sera une sorte d'opéra vidéo assez chahuté. Certainement pas un récit linéaire. Si je le faisais au cinéma ce serait plus facile à lire.

Jean-Paul Fargier

C'est très intéressant comme principe d'imaginer un récit à partir de la couleur. Mais ça implique quoi ?

Patrick Prado

C'est la couleur qui dirige le mouvement. C'est un peu plus difficile à faire avec du rose et du vert qu'avec du bleu, du jaune ou du rouge. Qui sont des couleurs primaires. Là, c'est plus difficile d'avoir des couleurs douces. Il faut saturer dès le départ. Donc savoir exactement au moment du tournage ce qu'on va faire.

Jean-Paul Fargier

Est-ce qu'on pourrait dire qu'aujourd'hui, toi, et en généralisant, la plupart des artistes vidéo, font davantage de scénarios avant de tourner, alors qu'autrefois on tournait puis ça se passait surtout au montage ?

Patrick Prado

Pour moi, c'est un petit peu le contraire. J'ai beaucoup écrit avant, dessiné cadre par cadre. Maintenant je le fais moins. Parce que je me dis que c'est la couleur qui dirige. Mais ce que j'écris c'est des choses à côté. Ce que j'écoute. L'opéra. Je me mets dans un bain davantage qu'avant. Moins d'écriture. Mais plus de temps. Pour trouver la voie la plus simple. Car je crois que nous sommes beaucoup à vouloir de moins en moins utiliser les gadgets techniques. Ou alors si on utilise des machines extrêmement sophistiquées c'est pour faire les choses les plus simples possibles. Et ça c'est nouveau. Et si on écrit davantage c'est également pour aller vers la simplicité. Il y a toujours un double de l'image... (Saint-Artaud priez pour nous...) que j'ai besoin de faire sortir avec d'autres éléments que le récit. Ces éléments c'est le mouvement, la couleur, une phrase qui se répète comme "dans le monde de la communication y a pas de limite", même si ça passe très vite, cela doit faire sortir quelque chose par les oreilles, par les trous de nez. Le rose et le vert c'est sucette, c'est bonbon, c'est épouvantable comme couleurs, mais j'ai envie de le faire sortir pour que ça vous sorte par les trous de nez.

Visionnage de JUSTE LE TEMPS de Robert Cahen. Et discussion.

Jean-Paul Fargier

Est-ce qu'on peut dire que **Juste le temps** est ta première oeuvre de fiction ? Ou bien considères-tu que tes précédentes bandes (**L'Entraperçu, Trompe l'oeil**) ou tes films (**L'invitation au voyage, Arrêt sur marche**) fictionnaient déjà ?

Robert Cahen

J'aurais du mal à m'enfermer dans un genre, fictionnel ou autre, en ce qui concerne la vidéo. Je pourrais définir la fiction comme le fait de raconter une histoire, simplement, que ce soit en vidéo ou en film. Pour moi la fiction est d'abord liée au récit.

Jean-Paul Fargier

C'est la première fois que tu travailles avec des comédiens, à partir d'un scénario. Ce qui est intéresssant dans ce nouveau travail, c'est qu'on y retrouve ta pratique très maitrisée des effets spéciaux mais relancée, ici, par l'introduction de personnages, donc de regards "in". Dans tes précédentes bandes tu faisais fictionner un regard off. L'intermittence du regard. Tout se passe comme si tu avais présentifié une absence, rendu visible l'embrayeur fictionnel qui opérait auparavant. Mais c'est le même.

Robert Cahen

Si je devais raconter cette bande, je dirais qu'il s'agit d'une parenthèse dans un voyage et de la possible rencontre de deux personnages. C'est un embryon de fiction, mais pas une fiction. Le même sujet aurait pu être traité sur support film. Je crois qu'il aurait été alors très différent. Parce que je me serais contraint à suivre un scénario, un découpage précis, dans lequel j'aurais pris soin de ne pas toucher à la réalité, de ne rien déformer, ni les personnages, ni ce qu'ils regardent. En vidéo, mon ambition est différente. Elle est de proposer au spectateur une histoire dans laquelle il peut lui aussi faire un voyage en s'identifiant aux manipulation que permet la vidéo. Qu'il ait, à la fois, la réalité et sa transformation. Ceci dit pour faire la part à ce genre que tu sembles pousser.

Jean-Paul Fargier

Ce n'est pas un genre. Mais plutôt un vaste champ, très complexe, dont on voit, à mesure que les bandes se succèdent, que ses limites ne cessent de reculer dans toutes les directions. Tu as employé le mot d'**embryon de fiction**, et c'est la constation la plus importante que l'on peut faire actuellement : ces "nouvelles fictions", comme je les appelle, sont davantage des oeuvres qui **tendent vers la fiction** que des fictions proprement dites.

Robert Cahen

Que l'histoire se développe ne semble pas toujours une nécessité. On peut très bien, la musique aidant, s'embarquer dans une histoire et puis se perdre. On peut à la fois avoir envie que quelque chose comme une histoire s'enclenche, donc que la fiction existe, et puis dériver, à partir des trucages, dans l'imaginaire que l'auteur propose.

Jean-Paul Fargier

C'est ça, à la différence des fictions bouclées sur elle-même auxquelles le cinéma nous a habitués, avec ces fictions vidéo on est à la fois embarqué et suspendu. Ce sont des "fictions suspendues"...

Robert Cahen

Pourquoi tu dis "suspendues" ?

Jean-Paul Fargier

Parce qu'il y a des règles dans la fiction dominante aujourd'hui, qui est la fiction cinématographique, issue du roman, et que l'une de ces règles veut que toute piste ouverte doit être poursuivie et résolue. Ce sont des règles de fer. Dont les transgressions sont elles-même codées. Par la modernité. La modernité cinématographique, littéraire surtout. Une de ces transgressions, c'est la suspension à la fois du récit et du sens.

Robert Cahen

Si ces fictions sont suspendues c'est qu'elles ne s'avouent pas encore comme genre, non ?

Jean-Paul Fargier

C'est qu'elles veulent aller vers une pratique plus moderne du récit, une pratique qui existe depuis longtemps. Mais la question intéressante, là, c'est de savoir si c'est à cause des moyens employés, de la technique vidéo. Comme tu sembles le dire.

Robert Cahen

Oui mais avec le cinéma j'aurais exprimé les mêmes choses que j'ai exprimées en utilisant les moyens vidéo.

Jean-Paul Fargier

Mais le travail sur le paysage aurait été différent.

Robert Cahen

Le travail sur le paysage aurait été simplement le regard que l'un des personnages porte sur le paysage. Le fait de l'avoir déformé, transformé, en vidéo, me permettait de raconter autrement ce qui se passe entre mes deux personnages. Sans faire de mise en scène, linéaire, continue, avec champ contre-champ, l'un des personnages se perdant dans ses pensées et voyant tout à coup le paysage se déformer légèrement. Au cinéma j'aurais tout à fait limité les transformations imposées aux paysages.

Jean-Paul Fargier

C'est très important ce que tu soulignes là. Tu viens de dire que c'est la pratique des effets spéciaux appliqués aux décors (les paysages) qui t'a permis, plus que cela : poussé, à employer une nouvelle forme de récit débarassé du champ contre-champ, un des codes les plus traditionnels et quasiment incontournables du récit cinématographique. Voilà un fait on ne peut plus précis. Un point d'articulation entre technique et esthétique par où l'on bascule de la tradition dans la modernité.

puisse les voir dans un autre ordre.

Jean-Paul Fargier

On pourrait permuter les scènes entr'elles ?

Roland Baladi

Je ne pense pas cette bande comme une unité qui se suit. C'est destiné à être vu comme on lit Peanuts ou Andy Capp dans le journal. Parfois on ne l'achète pas. Ce sont des unités complètes et qui pourraient se comparer à d'autres. J'ai fait ma propre continuité, que j'ai numérotée. Si j'ai gardé les numéros c'est pour indiquer les manques. Et pour bien séparer les scènes.

Jean-Paul Fargier

Donc **Michael and Jello** est un feuilleton dont chaque scène est complète, autonome. C'est ainsi aussi que Bob Wilson a pensé ses spots de **Vidéo 50**.

Roland Baladi

J'ai bien aimé le travail de Bob Wilson, ça a certainement eu une influence. J'ai été très surpris de voir que quelqu'un avait décidé que c'était des "soap". Et j'ai trouvé ça très bien, parce que je regarde beaucoup les "soap". Ce sont des petits feuilletons où tout le monde se met à pleurer à la fin. C'est coupé en petites saynètes de 7 à 8 minutes. Oui je crois que **Michael and Jello** est destiné à devenir ça.

Jean-Paul Fargier

Le point commun entre tout ça, Bob Wilson, les "soap" et ta fiction, c'est le jeu avec les codes. Pour pouvoir faire court et autonome à la fois il faut des situations très typées, des personnages très dessinés, que l'on identifient d'emblée, comme dans la publicité ou dans les clips. Le spectateur doit se trouver d'emblée devant une situation qu'il a déjà vue, connue, immédiatement décodable. Comment as-tu travaillé avec les acteurs pour aller dans ce sens ?

Roland Baladi

C'était très difficile pour moi, c'était la première fois. Mais comme les acteurs étaient bons, cela devenait plus facile. En fait je n'ai pas voulu faire de la fiction. Et je n'ai même pas voulu faire de la vidéo. Je voulais faire quelque chose et c'était la seule manière de le faire.

Jean-Paul Fargier

Si tu tournes ta suite de scènes telles quelles, en film, est-ce qu'elles ne seront pas insoutenables pour le public de cinéma, vu le rapport salle-écran tel qu'il est ?

Roland Baladi

Je pense que chaque image a sa technologie spécifique. J'ai écrit des dialogues pour **Michaël and Jello**. Je ne suis pas sûr de les tourner de la même manière en film qu'en vidéo. Ni d'utiliser les mêmes acteurs. Tout est évolutif. Si j'ai besoin du cinéma pour un plan et que je puisse me le payer, je le prendrais. Je ne suis pas marié à la vidéo. Ni à quoi que ce soit d'autre.

Visionnement de MICHAEL and JELLO de Roland Baladi. Et discussion.

Jean-Paul Fargier

Le titre de cette bande renvoie à Michel-Ange, donc au marbre, donc à ta pratique antérieure. Mais c'est en même temps un tournant, dans ton oeuvre, ta première fiction. Les numéros entre chaque scène ça correspond à quoi ?

Roland Baladi

Ce sont les numéros de scènes dans l'ordre que prévoit le scénario. J'ai tourné un certain nombre de scènes dispersées dans un scénario plus vaste dont j'ai gardé les numéros. Et leur progression. Encore qu'on

Visionnement d'un extrait de la CHAMBRE DES FEMMES de Claudia Von Alemann. Et discussion avec celle-ci

Jean-Paul Fargier

Claudia, tu fais du cinéma depuis longtemps. De nombreux films documentaires. Deux longs métrages de fiction. **La Chambre des femmes**, produite par la ZDF, la deuxième chaîne allemande, est ton premier travail pour la télévision. En vidéo. Comment as-tu élaboré ce projet ? Cette suite de scènes...

Claudia Von Alemann

C'est la première fois que je travaillais dans un studio vidéo. On me le laissait pour 6 jours et demi. J'ai donc écrit 40 scènes en fonction de ce studio et de ce temps. Mais il y a beaucoup d'effets électroniques que j'avais prévus sur le papier et que je n'ai pas eu le temps de faire. Le principe du scénario c'était une suite d'épisodes de 30 secondes à 4 minutes, scandés par des inserts de photos ou de cartes postales.

Jean-Paul Fargier

Est-ce que ça a influencé ta façon de travailler avec les acteurs ?

Claudia von Alemann

Oui beaucoup.

Jean-Paul Fargier

Ce qui a déterminé le jeu que tu as choisi pour les comédiennes c'est le fait de travailler dans un studio électronique ou le fait de travailler des structures de 30 secondes à 4 minutes ?

Claudia von Alemann

Ce qui a le plus impressionné les acteurs c'est l'effet de "blue box", l'incrustation des décors. Mes trois actrices n'avaient encore jamais travaillé ainsi : elles devaient s'habituer à être seules. Déconnectées.

Jean-Paul Fargier

C'est pratiquement une bande muette. Il y a peu de dialogues. En revanche, il y a une intervention constante du son, des bruits, de la musique. Est-ce que tu mettrais ce parti pris en relation avec quelque chose qui viendrait d'une écriture vidéo ou bien d'une esthétique complètement extérieure à l'électronique ?

Claudia von Alemann

Je suis parti de l'idée d'Alice derrière le miroir. L'électronique semblait tout a fait adaptée pour montrer cet effet là, pas seulement comme effet mais comme pensée, l'effet/pensée de la traversée du miroir derrière lequel se trouve toujours autre chose, à traverser elle aussi, et cela éternellement, sans fin. C'est pour cela que je me suis mise à chercher des vieux dessins dans de vieux livres. et surtout ces dessins de perspective par un des maîtres flamands de la Perspective. Et je me disais qu'avec l'électronique on était au delà de la perspective. La vidéo traverse la Perspective.

Jean-Paul Fargier

La vidéo c'est la crise des dimensions, comme dirait Paul Virilio. Cela change tout. Donc aussi les rapports au dialogue, les mots. J'en reviens à ma question précédente.

Claudia von Alemann

Le dialogue était complètement exclu. Une personne ouvre la bouche, les paroles sortent, le mouvement de la bouche, tout ça c'était exclu. Sinon c'était retomber dans la perspective.

Jean-Paul Fargier

Très intéressant... Les gens qui font de la vidéo en ce moment commence à se poser la question des rapports entre voix in et voix off, les dialogues et l'espace... On avance dans le bon sens.

Visionnement des VIDEOFLASHES de Michel Jaffrennou et Patrick Bousquet. Puis discussion avec Michel Jaffrennou.

Jean-Paul Fargier

Michel Jaffrennou a développé, avec Patrick Bousquet, le concept de "vidéothéâtrie" à travers des mini-récits dont le sujet et l'univers étaient complètement internes à la vidéo. Maintenant, avec son spectacle **Electronic Vidéo Circus**, Jaffrennou englobe des sujets de plus en plus vastes dans des structures géantes en expansion. Depuis ce matin on essaye d'éclaircir cette notion de "vidéo fiction". Est-ce que les Vidéoflashes ne sont pas des exemples particulièrement lumineux d'une fiction qui trouve son sujet dans l'électronique même ?

Michel Jaffrennou

D'abord, comme vous venez de le voir, ça n'est pas de la fiction. Je serais certes tenté de commencer par "il était une fois" toutes ces mini-histoires, mais la forme de narration que nous avons utilisée, Patrick et moi, ou ce que je fais maintenant avec le Circus, j'ai du mal à le situer dans la fiction. Ce que j'aime faire c'est des choses de très courte durée et quoi qu'on fasse dans une durée très courte, il me semble, que ça devient automatiquement de la fiction.

Jean-Paul Fargier

Donc fiction malgré tout, envers et contre tout... Ce qui me parait le plus intéressant dans les **Vidéoflashes** c'est l'utilisation de l'écran dans l'écran, un procédé beaucoup vu dans des bandes expérimentales, mais cette fois dans une perspective narrative.

Michel Jaffrennou

Les **Vidéoflashes** ont été produit par l'INA pour être diffusés à la Télé. Ce qui fait que, diffusés par la Télé, ils parlent de Télé à l'intérieur de la Télé. On a un effet de squeeze-zoom ininterrompu. Ce qui m'intéresse ce n'est pas seulement l'image mais aussi le rapport de l'image avec autre chose, le plus souvent avec des êtres humains, parfois des objets, de la peinture, des espaces. Ce que j'ai fait jusqu'à maintenant c'est un travail de recherche sur la mise en situation de cette Télévision. Ainsi ce qui m'intéresse le plus dans la manière de raconter c'est que le dispositif de diffusion intervient dès le début dans le système de création. Chaque fois que je veux montrer une chose je suis conscient de la manière de le diffuser. Qu'il s'agisse de la TV ou d'une scène de théâtre. Ou d'une galerie ou d'un musée. Par rapport à la fiction ou à la narration, je suis très attaché au langage non-codifié. Je fais des choses où les gens ne parlent pas. Ou du moins ne racontent pas avec les mots connus. Je ne suis pas quelqu'un qui a le sens des histoires très développées. J'ai travaillé, à l'époque, avec un groupe qui s'appelait le groupe lettriste. On travaillait sur des signes et sur des phonèmes. Cela m'a frappé : il existe des moyens de faire passer l'imagination dans un récit en dehors des signes connus, on peut inventer des signes, on peut les articuler. Le travail que je présente ce soir, **Circus**, j'ai envie de définir comme un "pictogramme temporel". Chaque écran est un signe, une lettre à déchiffrer. L'ensemble de ces écrans donne un langage. La manière d'articuler ce langage se fait dans l'esprit. Voilà ma façon de raconter.

Jean-Paul Fargier

C'est une façon de poser l'une des questions que nous aurons à traiter pendant ce colloque : est-il possible d'élaborer une fiction vidéo convaincante sans un **excès de langage** ? Cela me frappe dans tout ce que nous venons de voir : il y a eu le passage au muet avec Claudia von Aleman, la stéréotypie du langage verbal pour finir dans le mélange des langues de **Michaël and Jello**, le chant dans le **Grimoire magnétique** de La Casinière, il y a le traitement des voix dans **The Commission** de Woody Vasulka. Voilà une piste à suivre. Une autre piste c'est ce que tu dis de la conception des vidéoflashes, qui sont dès le départ déterminés par leur mode de diffusion. L'électronique détermine aussi un certain type de personnages. Les personnages des Vidéoflashes me font penser, d'une certaine façon, à ceux qu'Ed Emshwiller, dans **Scape Mates**, fait sortir directement de la matière électronique, ils ne viennent pas du dehors, ils semblent surgir de la trame même, c'est pourquoi je les appelle des **êtres de trame**. Cela fonde l'autonomie des personnages sur la matière même de la vidéo. Cela va dans le sens d'une fiction vidéo qui est d'abord une expansion imaginaire du medium.

Michel Jaffrennou

Ce qui m'intéresse là, c'est que ces **êtres de trame** - je trouve la formule très belle - sont des êtres complètement imaginaires, nés dans des machines. Mais ce n'est pas de la science-fiction, c'est diamétralement nouveau. Avec ces nouvelles fictions, ces nouveaux personnages, j'ai l'impression qu'on est sur le point d'inventer un type d'histoire qui ne relève absolument pas de l'espace de la science-fiction mais d'un autre espace, encore presque totalement inconnu. Mes personnages, qui ne naissent pas complètement de la trame, mais du rapport entre leur réalité sur scène et des images qui se trouvent à côté d'eux, se meuvent dans un monde totalement ambigu.

Jean-Paul Fargier

C'est le monde totalement ambigu des interfaces, j'ai envie de dire. Il n'y a plus de réalité, rien que des images et des images d'image.

Visionnement de LUNE ACCOUSTIQUE et discussion avec Jean-Michel Gautreau

Jean-Paul Fargier

Au départ il y a un livre...

Jean-Michel Gautreau

Oui, une nouvelle de Malcom Lowry. Mais il y a également un thème qui est deux éléments : la terre et le feu. Dans ma bande précédente, **Le lac**, c'était l'eau. Dans la prochaine, ce sera l'air. La nouvelle de Lowry raconte l'histoire d'un type qui va se faire désintoxiquer, l'alcool étant l'eau de feu.

Jean-Paul Fargier

Si on parle en terme de techniques de récit, dans **Lune accoustique** on voit apparaître des bribes de récit, des gens commencent des histoires, ne les finissent pas, puis un peu plus tard on les retrouve, on passe d'un récit en voix off à un récit en voix in, de la parole à des chansons. C'est une narration très hétérogène.

Jean-Michel Gautreau

Les récits, tirés du livre, mais mélangés, réécrits, m'intéressent pour créer une émotion, pas pour ce qu'ils racontent. Les émotions peuvent être provoquées par de la musique, du décor, des couleurs, des effets spéciaux, du récit, de la voix... Les mots c'est juste une partie de la panoplie.

Jean-Paul Fargier

Le récit imprimé devient un déclencheur d'écriture vidéo, l'écriture vidéo un déclencheur d'émotion. Comment avances-tu dans ton travail ?

Jean-Michel Gautreau

Je pars du son. En sachant le climat que j'ai envie de produire. Je fais une bande son, dans ses grandes lignes. Ensuite j'essaie de regarder ce son, donc je fais des images. Quand j'écoute un son, des images me viennent; la plus forte, j'essaie de la traduire en vidéo. Si cette image a une très grande force elle va influencer le son. Que je serai donc amené à retravailler. Et ainsi de suite, tout s'enchaîne. J'essaie d'avoir une interaction constante entre son et image. Je peux me le permettre en vidéo, parce que dans une salle de montage vidéo il y a en principe tout, une régie son et une régie image, plus toutes les machines que tu peux apporter.

Jean-Paul Fargier

Oui, dans la mesure où tu es toi-même musicien, que tu composes tes chansons et que tu les chantes, tu peux te permettre de modifier la structure sonore au fur et à mesure que tu avances. Et avec les acteurs, as-tu cette même liberté ?

Jean-Michel Gautreau

C'est pareil. Si j'ai envie de casser un dialogue, je le fais. Ils le savent. Si je sais que je vais casser une phrase au montage, je leur demande de parler lentement, comme ça je peux ralentir ou accélérer. Si je trouve que les mots ne charrient pas assez d'émotion, je les passe à l'envers. je peux tout faire.

Jean-Paul Fargier

Ici, ce qui me parait important à souligner, c'est l'excès de langage via l'excès de son. Le fait qu'un son, à un moment précis, puisse prendre le pouvoir sur l'image, et qu'à la seconde suivante ce rapport puisse se renverser.

Visionnement de L'ENFANT DE LA HAUTE-MER et discussion avec Dominique Belloir

Jean-Paul Fargier

C'est le texte intégral de Supervielle ?

Dominique Belloir

Oui. Cela n'était pas évident pour moi quand j'ai commencé, mais au fur et à mesure je me suis aperçu que par respect pour le texte et pour essayer de redonner l'impression d'un récit comme on en raconte aux enfants, il fallait que le texte soit lu dans son intégralité et la durée de la bande correspond au temps que Patrick Prado a mis pour lire la nouvelle. Elle est donc illustrée en temps réel. Les redondances sont très voulues entre le texte et les images. A la fin, je rajoute du texte, qui passe sur l'écran en télétexte. A ce moment là, il y a le texte lu, le texte écrit et l'image, qui se redoublent jusqu'à saturation.

Jean-Paul Fargier

Il y a donc un principe d'empilement, d'addition, pour aboutir à une soustraction, annulation, afin de mieux entendre quelque chose d'essentiel.

Dominique Belloir

Oui c'est ça. C'est une forme finalement assez classique. J'ai beaucoup utilisé l'arrêt sur image. Cela permet de redonner aux images une seconde vie. Ce n'est pas un procédé gratuit. C'est dans l'esprit de la nouvelle.

Jean-Paul Fargier

Ce que je trouve remarquable c'est le parti-pris de la lecture du texte en position de "speaker" de télévision. Le récit n'est pas confié à une voix off seulement, mais celui qui raconte est visible. C'est très moderne.

Cela me fait penser au narrateur du dernier film de Fellini, qui est un narrateur présent à l'image. Voilà quelque chose qui vient directement de la télé. Une nouvelle forme de narration, qui rend la voix off désuète, ringarde.

Visionnement de Peinture à l'eau et discussion avec Richard Ugolini.

Jean-Paul Fargier

Dans les deux extraits que tu as choisis de nous montrer, Richard, on voit bien les deux éléments sur lesquels tu as misé : le jeu avec les acteurs et le jeu avec les effets vidéo, le tout noué par le scénario autour de l'idée de peinture électronique.

Richard Ugolini

Oui, il s'agit d'un récit linéaire où la vidéo intervient à la fois comme outil et comme sujet. L'histoire aurait pu être racontée en film mais différemment. Je pense que la vidéo impose ses codes et qu'il y a un alphabet particulier qui se dégage du cinéma. Deux langages particuliers. Si je l'avais fait en film, j'aurais fait un autre découpage, un découpage préalable. Là, le découpage s'est fait au tournage. Avec le contrôle continu que permet la vidéo.

Jean-Paul Fargier

Qu'est-ce qui t'attirait le plus : les effets vidéo libérés par le sujet "toile électronique" ou les rapports entre les deux personnages ?

Richard Ugolini

Les deux... Mais ce qui me passionnait particulièrement c'était de se servir de la vidéo dans la narration. L'eau est travaillée électroniquement. Tout se passe autour d'une piscine. Mais l'eau de cette piscine est toujours truquée. Presque normale au début, elle devient de plus en plus délirante au fur et à mesure de la narration, qui elle-même est de plus en plus délirante.

PEINTURE A L'EAU (R. UGOLINI)





DEUXIEME SEANCE :
LA FICTION VIDEO ENTRE CINEMA ET TELEVISION

Jean-Paul Fargier

Hier, quand nous parlions de fiction vidéo avec ceux qui en font, c'était étonnant de voir à quel point la plupart des artistes tenaient à prendre des distances avec cette notion. Comme si elle menaçait un peu leur liberté, leur originalité. Tous disaient vivement leur crainte de se voir enfermés dans un genre. Or il ne s'agissait nullement d'enfermer les réalisateurs dans un genre, pour la bonne raison que la fiction n'est pas un genre, mais plutôt un état, un mode d'**être**. Ou mieux : de paraître. Et c'est bien ce qu'on a vu, à travers les dix ou douze exemples que nous avons eu sous les yeux, puis en écoutant leurs auteurs : un mode d'être **très diversifié**. Un mode d'être inclu, enrôlé dans une chaîne, une suite, une séquence, un ensemble de séquence. Plus ou moins **narratif.**

On a donc essayé d'affiner, hier, la diversité des relations que chacun de ces artistes a commencé à établir avec la narration. La narration c'est une **action.** C'est l'action d'un narrateur (qui peut être un narrateur personnifié ou un objet narratif) sur un public. En fait, c'est un **rapt**. Il s'agit toujours de captiver. Et les vidéastes qui veulent faire de la fiction n'échappent pas à cette nécessité de captiver eux aussi leur public.

On a vu hier qu'il y avait ceux qui veulent le captiver d'emblée et ne plus le lâcher, et ce n'est pas facile à faire, il y a des règles ; et d'autres qui veulent plus subtilement jouer au chat et à la souris avec cette nécessité de capture, en éloignant et en rapprochant l'attention par des systèmes de construction/déconstruction. C'est de cela qu'on va surtout parler aujourd'hui. En voyant comment des cinéastes, des romanciers ont tenté de captiver sans en avoir l'air. Par des moyens détournés.

La télévision elle, je crois, n'a jamais essayé de captiver le télespectateur, car elle sait que le télespectateur est toujours en état de fuite insaisissable. Bob Wilson a très bien théorisé ce battement d'attention, inattention, cette intermittence du regard, à travers ses **spots,** conçus sur le modèle des spots publicitaires qui sont un modèle de capture. Parmi les questions que nous avons soulevées hier à plusieurs reprises est revenue celle de la **durée courte** employée par les vidéastes qui font de la fiction. Cela leur semblait correspondre à une nécessité nouvelle.

Comment durer, à l'ère de la télévision ? Ce n'est pas seulement la fiction vidéo qui se trouve aujourd'hui à la croisée des chemins narratifs à cause de l'existence de la télévision, c'est aussi bien le cinéma, le roman et même la télévision, rongée de l'intérieur par des nouvelles formes de récits qui périment des formes plus anciennes qu'elle croyait pouvoir reprendre innocemment. En gros, les informations périment le téléfilm, la publicité périme l'information, le clip périme l'enregistrement de variétés, etc. C'est donc entre l'évolution du cinéma défié par la télévision et l'évolution de la télévision défiée par ses propres bases électroniques que la vidéo de fiction cherche à se frayer une voie originale, qui en retour peut influer sur l'évolution de la télévision et du cinéma.

Si raconter (et même faire semblant de raconter) c'est toujours commencer, continuer, finir (ou faire semblant de commencer, faire semblant de continuer, faire semblant de finir) la vidéo, pour sa part, a inventé quelques nouvelles façons de jouer avec cette nécessité de semblance à défaut de vraisemblance.

C'est de cela que va nous entretenir Anne-Marie Duguet en insistant sur le travail des artistes vidéo qui s'attaquent aux fondements du récit.

Anne-Marie Duguet

Jean-Paul Fargier a dit hier qu'il se trouverait certainement des gens au cours de ce colloque pour répéter que ces **nouvelles** fictions ne l'étaient pas tellement que cela. En effet l'intérêt pour le récit n'est pas une nouveauté en vidéo où il a été travaillé dès le début à travers des formes extrêmement diverses dont sans doute on parlera. Un point commun à ces réalisations malgré tout est qu'on ne peut y reconnaître ni la fiction traditionnelle typique d'un cinéma dit narratif-représentatif-traditionnel, ni la dramatique télévisuelle classique telle par exemple celle de l'Ecole des Buttes Chaumont. Cela ne signifie aucunement bien sûr que les fictions vidéo ne s'emparent pas de certains de leurs codes, de leur matière même, sous forme de citation, de parodie...

Un tel rejet à l'égard de ce qui représente la production dominante du cinéma et de la télévision est évidemment la manifestation d'une résistance d'un ordre plus général à l'égard de ces médias trop proches. Il était vital au développement de la vidéo en effet, à sa légitimation, qu'elle affirme ses possibilités créatrices par d'autres voies, qu'elle s'avance obliquement pourrait-on dire et, sinon a contrario, du moins à l'écart des tentacules fictionnelles qui risquaient de l'étrangler ou de l'assimiler définitivement à une sorte de sous-cinéma ou de télévision d'amateurs. "Sous-cinéma" car de toute manière la vidéo ne disposait pas des conditions économiques ni institutionnelles nécessaires à ce type de production. On peut ainsi se demander si un tel retour de la préoccupation narrative aujourd'hui n'est pas le signe aussi d'une relative maturité différente - elle a suffisamment prouvé qu'elle pouvait l'être -, l'autonomie de son existence n'étant plus en danger, elle peut se livrer sans crainte à la pratique d'un genre qui domine dans les autres media audiovisuels.

Cette mise à distance du récit traditionnel résulte aussi - il n'est pas inutile de le rappeler - de la diversité des origines et des formations des réalisateurs vidéo. Ceux-ci, pour la plupart, n'ont jamais reçu d'initiation à l'élaboration de la fiction classique (à ma connaissance il n'y a pas de réalisateur vidéo indépendant qui sorte d'une école de cinéma, à de très rares exceptions près). Par contre ils maîtrisent d'autres domaines d'expression comme le théâtre, la musique, la littérature et surtout les arts plastiques. Ils sont plus ouverts de ce fait à des expérimentations dont le projet initial n'a pas nécessairement quelque chose à voir avec la narration, du moins telle qu'elle s'impose au cinéma et à la télévision. De ces recherches menées dans les divers domaines artistiques, al fiction vidéo porte fondamentalement la marque. A ce propos, je rappelerai que la vidéo s'est développée dans la foulée des performances et des spectacles multimedia auxquels elle a participé d'emblée, contribuant ainsi à l'éclatement des genres et des disciplines et à leur hybridation. Par ailleurs, les premières réalisations ont été étroitement liées à l'art minimal, au land art et à l'art conceptuel. Mouvements dont les projets critiques, analytiques, ont stimulé l'exploration de la nouvelle technique électronique comme outil possible de questionnement sur l'art et sur la représentation, comme métalangage de la peinture, du cinéma et surtout de la télévision que justement la vidéo peut citer fidèlement, la reproduisant dans la matière même de son expression.

Il est certain aussi que la vidéo témoigne tout simplement d'un retour du narratif qui ne lui est pas propre et concerne aujourd'hui aussi bien la peinture que le cinéma expérimental. Mais à ce phénomène, il faudrait sans doute consacrer un autre colloque.

J'en viens plus précisément à la question qui nous occupe ce matin. L'intérêt qu'il y a à débattre du récit en vidéo - et surtout à partir de toutes ces réalisations difficiles à classer -, réside précisément dans le fait qu'y est questionnée de manière radicale **la possibilité même de la narration.**

Si les réalisateurs vidéo n'ont pas pu ou pas voulu contourner la fiction, c'est peut-être qu'elle est incontournable. Michaël Klier a dit hier une chose intéressante, à savoir que dans toute image il y a déjà une petite histoire et même dans les images les plus abstraites. Cela veut dire que même si l'on s'engouffre dans un formalisme radical, même quand on croit avoir totalement évacué tout possible narratif, il ressurgit, il s'impose malgré tout, à travers quelquefois presque rien, dans l'inattendu, à l'occasion d'un événement infime. Cela signifie encore - et il est très important de le répéter - que la fiction n'est pas le seul fait de l'auteur-réalisateur qui la produit, mais qu'elle résulte de l'activité de lecture même, qu'elle s'instaure dans la relation à

l'œuvre. Si même une image abstraite "fait fictionner" le spectateur c'est sans doute que celui-ci peut y repérer une analogie, même ténue, avec quelque chose de connu, ou qu'elle stimule une association quelconque dans sa mémoire... La narration pourrait-elle se développer en dehors d'une identification minimale de choses, d'êtres sinon de codes qui sont réputés être ceux de la fiction ? c'est donc sur le procès de cette reconnaissance que la vidéo a travaillé précisément et je voudrais parler un peu aujourd'hui de ces amorces, de ces "embryons embrayeurs" de fiction, dire comment à travers des manipulations spécifiques de l'image et du son ce sont les limites mêmes de la fiction que le vidéaste a mises en évidence.

Cette expérimentation sur l'identification de la figure, sur la reconnaissance et la méconnaissance et qui concerne à la fois ses modes d'émergence ou d'absorption, sa visibilité ou sa lisibilité, s'est faite en vidéo à travers des procédés divers qu'il serait bien sûr fastidieux d'énumérer ici. Certains sont des procédés antiques comme les effets optiques - anamorphoses, flottements, brouillages... - produits par les reflets, les miroirs, les transparences... D'autres sont des procédés que la vidéo partage avec le cinéma et la photo comme les divers réglages de l'objectif ou les jeux de cadrage, ainsi la perte de la référence à l'objet par le flou ou un plan très serré. Il s'agit enfin de procédés propres à l'image électronique qui explorent ses constituants spécifiques : trame, lumière, couleur etc... créant ce que J.P. Fargier appelle, j'aime bien l'expression, des **"êtres de trame".** personnages qui s'évanouissent dans les écrans de **Nostos** de T. Kuntzel, visage absorbé dans le blanc dans l'**Amour transcodé** de P. Prado, villes englouties par des déflagrations de lumière, paysages incertains, traités à l'oscilloscope, de **Juste le temps** de R. Cahen. Par ailleurs l'image peut être déstabilisée par une désynchronisation, ou bien sa perception est rendue intermittente par un montage de plans très brefs (calculés parfois à la trame près), ou bouleversée dans sa continuité, dans sa durée étirée à l'extrême ou contractée comme dans plusieurs bandes de Bill Viola. Ce qui lui permet, par exemple, de faire surgir très mystérieusement des personnages dans un espace d'où ils seront escamotés de la même manière. Enfin grâce à un vaste éventail de trucages, toutes sortes d'imbrications d'images par superposition, juxtaposition ou incrustation travaillant dans l'épaisseur de l'image, sont rendues possibles. Ce sont là autant d'effets d'incertitude, d'altération, de distorsion que le traitement numérique de l'image permet de multiplier et de contrôler parfaitement.

A travers ces jeux de **perte** et de **retour** qui s'opèrent dans la durée c'est bien sûr un questionnement sur l'activité même de la perception et sur le fonctionnement de la vision qui est effectué. Ce qui se joue dans ces transformations c'est le **procès de la figuration** lui-même. Ce qui est exhibé ce sont les opérations de la genèse de l'image dans une matière spécifique. Problématique qui est généralement évacuée, on le sait, des modalités narratives traditionnelles, la "transparence" de l'image devant se faire au profit de la diégèse. Dans la manifestation vidéographique de cet engendrement de la figure, se produit un glissement, un déplacement du narratif sur cette activité même d'élaboration et le "suspens" va résider cette fois dans la découverte de l'image, dans le processus d'ajustement du regard, le plaisir naîtra des rythmes de passage, des modes de décomposition. La figuration devient l'événement qui crée l'attente et la surprise.

Cet intérêt pour la transition me fait penser à deux thèmes qui m'intéressent particulièrement en vidéo et que je ne développerai pas ici : la **métamorphose** et le **labyrinthe.** Les vidéos abondent en parcours, poursuites, dérives à commencer par celle de Nam June Paik qui a inauguré le portapack avec un trajet en taxi. Mais je m'éloigne de mon propos où le parcours était celui de l'image même, interne à celle-ci, constitutif, et non un thème traité.

Dans la mesure où le sens d'une figure surgit tout aussi bien du contexte plus vaste dans lequel elle apparaît, au-delà de quelques images, cette exploration sur les limites de l'identification se poursuit en vidéo par la mise en pièces de la logique narrative des fictions classiques. Logique qui suppose un lien organique ou symbolique d'un plan ou d'une séquence à l'autre, qui repose sur la création d'attentes, la résolution de conflits, implique le jeu d'une causalité repérable. il est vrai que dans ces nouvelles fictions vidéo comme dans le roman moderne ou le cinéma expérimental, la continuité diégétique est brisée, pulvérisée, le sens est suspendu sans cesse, l'intrigue éclate en bribes, en une multiplicité de scènes autonomes, de pistes qui se croisent, d'actions qui s'enchevêtrent. Fragmentation qui autorise souvent les combinaisons les plus diverses comme on l'a vu hier avec **Michael and Jello** de Roland Baladi, conçu comme une série de séquence permutables.

Un tel "désordre" résulte cependant de détermination précises, il s'organise simplement selon des exigences nouvelles d'ordre onirique par exemple où domine le processus associatif. Ou bien la construction s'inspire de principes développés par la musique moderne comme la composition sérielle. On se référera à ce propos aux bandes de T. Kuntzel. Ou encore il est fait appel à l'aléatoire dans l'agencement des scènes ou le choix des images comme à certains moments de **L'échelle de Joyce** de J.P. Fargier.

Cette pluralité des niveaux de sens, ce déploiement de récits parallèles sont précisément encouragés par les possibilités de la technique vidéo qui permet deux modalitées essentielles d'organisation du discours. L'une par extension dans l'espace, c'est-à-dire par la multiplication des écrans et des sources d'images qui autorise des effets de contrepoint, l'éclatement des points de vue etc..., engageant le spectateur à un nouveau type de lecture où il est amené à achever le montage en privilégiant certaines des relations proposées entre des lieux et des actions parfois hétérogènes. L'autre par contraction au sein d'un seul écran, associant en une sorte de montage interne au plan des espaces et des temps différents. Mais le fait qu'ils conservent leur autonomie permet une ponctuation et des effets rhétoriques originaux la métamorphose d'une seule partie du plan, des rapports de proportion entre les personnages, ou entre ceux-ci et un paysage, aussi invraisemblables que leurs évolutions dans/sur un décor qu'ils pénètrent par n'importe quel point... Autant de procédés et de possibles narratifs que Jean-Christophe Averty a remarquablement exploités dans ses mises en page télévisuelles.

Il faudrait aborder encore bien d'autres aspects qui attestent de démarches originales dans la fiction même si elle n'est pas seule à les produire. Ainsi la relative discrétion du matériel et le fait qu'une seule personne puisse l'utiliser ne sont pas étrangers à cette forte implication du réalisateur-auteur que l'on constate dans nombre de ces bandes. Souvent présent physiquement lui-même à l'écran, il cultive aussi l'adresse directe au spectateur sur le mode du face à face, avec lequel par ailleurs le présentateur du Journal Télévisé nous a familiarisés, ou une émission comme **Alain Decaux raconte !**

Si tel n'était pas mon propos, un sujet comme la vidéo entre le cinéma et la télévision exigerait encore que l'on aborde la question des genres et que l'on examine systématiquement les influences, les emprunts aux codes les plus anciens du cinéma et de la télévision comme à ceux développés par le cinéma exprimental ou des émissions récentes.

Enfin je ferai deux propositions pour conclure, objets de deux autres colloques peut-être. Cerner la fiction vidéo entre le théâtre, les arts plastiques, la musique et la littérature ! Saisir comment la vidéo marque en retour l'évolution du cinéma et de la télévision !

Jean-Paul Fargier

Pour prolonger un peu ce que vient de dire Anne-Marie Duguet je voudrais présenter maintenant deux vidéos qui montrent bien comment la fiction vidéo est hantée par la fiction cinématographique : d'abord un extrait de **Prostitute la ultima cena** d'Alain Bourges, ensuite **La mort en VHS** d'Alain Longuet. On y sent la nostalgie d'une autre épaisseur d'image, d'une autre présence du corps. Ces corps, repris par Bourges et Longuet, on ne les a jamais vus en vidéo. Ces regards, ces déplacements, ça n'existe pas dans la vidéo. C'est du cinéma. On touche là, cruellement, la différence entre cinéma et vidéo. Et on mesure ce que représente, pour une part, le mouvement actuel de la vidéo vers la fiction : une recherche de secrets perdus en même temps qu'une perte de secrets retrouvés, divulgués par la télé, dilapidés. Le cinéma à la télé c'est une **banque de données** d'images du désir comme on ne sait plus en faire.

(Diffusion...)

Andrée Duchaine, qui vient du Québec, va explorer, elle, d'autres frontières : celle de la fiction vidéo et du documentaire vidéo. Elle travaille depuis plusieurs années sur une classification des genres qui se sont développés en vidéo, au Canada plus particulièrement.

ANDREE DUCHAINE

J'ai commencé, il y a deux ans, à élaborer une grammaire ou une syntaxe propre à la vidéo. J'ai fait une codification d'écoles qui m'ont permis de dégager : la **ciné/vidéo** (qui emprunte les codes du cinéma), la **télé/vidéo** (qui emprunte les codes de la télévision) et la **vidéo/vidéo** (terme à substituer à celui de "vidéo art" qui ne semble pas du tout pertinent).

Ce dont je veux vous parler aujourd'hui c'est des rapports entre le **documentaire** (qui est le principal genre de la ciné/vidéo) et ce que j'appelais jusqu'à la semaine dernière encore le document **d'intervention sociale**. J'ai cherché un terme qui pourrait équivaloir à celui de **faction** en anglais (emprunté à la littérature) : mélange de fiction et de documentaire, et j'ai trouvé, à Paris, un terme qui n'avait pas traversé l'Atlantique, c'est **l'écriture par l'image** ou le **docu/drama**. Je vais utiliser ces deux termes, car l'intervention sociale est une fonction et elle veut s'investir aussi bien dans un documentaire, une fiction ou une bande de création.

J'utilise aussi, pour certaines considérations théoriques, les termes de **structure de surface** et **structure profonde**, qui relèvent de la grammaire générative. Pour moi, la structure de surface est celle du plan et de la séquence, et la structure profonde est celle des composantes mêmes de l'image électronique : c'est-à-dire la lumière et le mouvement, et à l'intérieur même du mouvement, les trois unités temporelles : la trame, la ligne et le champs vertical. Je ne vais pas entrer maintenant dans l'élaboration de la structure profonde, je

me limite au documentaire et au docu/drama, donc à deux genres qui reproduisent les codes traditionnels de la représentation.

L'école que nous nommons **ciné/vidéo** surgit entre autres au Québec vers 1967, à la suite d'expériences vidéographiques menées par l'Office National du Film, qui est le principal organisme de production documentaire au Canada. Le groupe de recherches sociales qui était à l'intérieur de l'Office National du Film, visait un objectif important : celui d'éviter la censure exercée par l'Office. D'une part, la ciné/vidéo nait en réaction contre le contenu (cinématographique) imposé par l'institution, mais d'autre part, elle reproduit le modèle cinématographique au niveau des formes. En faisant du documentaire son principal genre.

Parmi les évènements qui engendrent l'école de la ciné/vidéo il en est un que nous aimerions qualifier ainsi : "les adeptes du Vidéographe". Le Vidéographe, enfant de l'Office national du film, voit le jour à Montréal en 1971. Principal centre de ressources en matériel, c'est de là que sont partis les diverses tendances et les différents groupes de la vidéo québécoise. Les "adeptes du Vidéographe" semblent adhérer à des valeurs principalement populaires et collectives. Donc une volonté d'engendrer des changements de conditions sociales et politiques. Travaillant au niveau de la structure de surface du discours vidéographique, donc le plan et la séquence, le documentariste ("adepte du vidéographe") tend à véhiculer un message clair dans l'articulation des signifiés, en utilisant une langue communicative et informative.

Les valeurs collectives à caractères idéologique du documentaire sont transmises par des signifiés qui ont une propriété double : celle d'informer et de communiquer. Tout comme le documentaire cinématographique, le documentaire vidéographique utilise une langue communicative à sens unique employée comme moyen d'expression et non comme une langue. Le documentaire n'est pas destiné à l'inter-communication, ni à la bidirectionnalité entre le créateur et le spectateur. Reproduisant ainsi le modèle cinématographique au niveau des signifiants, la vidéo documentaire puise dans le lexique du cinéma : le panoramique, le plan d'ensemble, le zoom, la coupure franche.

L'exploitation des signifiants demeure non pertinents pour les ciné/vidéastes, parce que l'articulation des signifiés doit refléter une certaine objectivité et surtout un ordre. L'objectivité et l'ordre sont finalement les deux principales règles du documentaire. Ses thèmes touchent pour la plupart les collectivités. Et nous croyions peu probable, à l'époque, que le choix d'une seule personne puisse offrir un point de vue objectif sur des sujets aussi vastes. Néanmoins nous reconnaissons dans l'enchaînement syntagmatique du documentaire des transformations qui nous permettent de qualifier son discours de vraisemblable et de didactique.

Voila donc deux autres fonctions du documentaire : la vraissemblance et le didactisme. Après avoir visionné un documentaire, le spectateur sera persuadé d'avoir acquis quelque chose quant au fait.

Une des techniques utilisées par le documentaire, pour rendre le discours vraisemblable, est, au montage, d'opposer des opinions contradictoires, des statistiques, etc... Les différentes séquences sont articulées en fonction d'un minimum de lecture possible : une narration linéaire, un discours monosémique, doivent recourir à cette volonté de vraisemblance nécessaire à une prise de conscience de changement social.

Transgressant le niveau obligé, convenu de l'expression comme celui du contenu, les **télé-vidéastes** ont beaucoup de difficulté à diffuser leurs produits sur les ondes ou sur le câble. C'est que la structure répressive, centralisatrice et même autoritaire de la télévision ne permet pas un apport extérieur. Si bien que les télévidéastes, pour avoir accès aux ondes, doivent concevoir leurs produits en fonction des désirs de la télévision.

Comme les ciné-vidéastes, les télé-vidéastes travaillent au niveau de la structure de surface, au niveau du plan et de la séquence, manipulant les règles établies par le cinéma documentaire, en y intégrant une nouvelle grammaire, celle des télévisions, imitant au niveau des signifiés la ciné-vidéo et véhiculant ainsi des valeurs collectives actualisantes, la télé-vidéo ajoute un second type de valeurs que nous nommons métaphoriques.

La mise en relation des valeurs métaphoriques virtualisantes et des valeurs collectives actualisantes établit une forme de structure rhétorique puisque, tout comme la fiction dans le domaine littéraire, le **docu-drama** doit respecter les codes traditionnels de la représentation.

Ainsi, l'"écriture par l'image" ou le docu-drama met deux mondes en correspondance : un monde actuel et un monde virtuel. La manipulation des séquences actuelles et virtuelles reflète le désir de transmettre un

message clair à travers la chaine des signifiés. Les télé-vidéastes rejettent le point de vue du documentariste qui, selon eux, se limite à une critique sociale ou politique.

Transgressant les codes du documentaire, le docu-drame trouve sa réflexion en conjuguant d'une part la critique et d'autre part, l'interrogation sur la critique. Ce genre intègre dans l'articulation de son discours, des informations tantôt contextualisées, tantôt décontextualisées. C'est dans les séquences d'information décontextualisées que nous retrouvons les valeurs collectives à caractère idéologique.

Le docu-drama, tout comme le documentaire, poursuit le but de communiquer un message clair et objectif, et le respect d'un certain ordre. A travers son mode d'organisation, le docu-drame cherche à focaliser sur un point particulier, en utilisant le mode fictionnel. Ses enchaînements sont toujours les mêmes : présentation d'un problème qui affecte une collectivité, identification des différents groupes qui tendent à résoudre ce problème, suivie d'une séquence de **fiction.**

Que peut-on retenir maintenant de ces différents concepts ? De ces différents termes qui partent du simple pour aller au complexe ? Pour décrire, par exemple, une bande que nous avons vue ici : **le Géant** de Michaël Klier... Est-ce que ces considérations peuvent s'appliquer à ce type de document tendant vers la fiction par leur mode même d'enchainement, de présentation ? Est-ce qu'une typologie des genres, dans le cadre de la vidéo de création, ou ce que je nomme vidéo-vidéo est utopique ? Chaque vidéaste n'est-il pas un genre en soi ? C'est de ces questions que j'aimerais, tout à l'heure, débattre avec vous.

Jean-Paul Fargier

On vient d'entendre deux points de vue très différents qui abordent le domaine de la fiction vidéo par des chemins presque opposés : l'un qui essaie de sonder l'épaisseur de sa matière territoriale, l'autre qui le cerne, le contourne, frôle ses frontières. L'une de ces frontières, souvent oubliée, c'est sans doute celle que la vidéo a en commun avec le cinéma expérimental. Ce dont va nous entretenir maintenant Eugeni Bonet, qui arrive de Barcelone.

Eugeni Bonet

Je me propose de mettre en parallèle ce qui se passe dans le cinéma expérimental et dans la vidéo expérimentale quant à ce que l'on pourrait nommer, en employant des références littéraires, la **fiction et la non-fiction,** le récit et l'essai. Comment le récit devient-il une forme d'essai ? Et l'essai un récit ? C'est la frontière, le passage entre les deux, qui m'intéresse ici particulièrement. J'ai une certaine réticence à parler de "nouvelle fiction". Ce qui me gêne c'est l'idée que cela serait "nouveau" : cela fait pas mal d'années qu'on peut trouver des œuvres proches de ce concept. je pense, par exemple, à des bandes proposant une parodie de la télévision et de ses modèles dramatiques en particulier, comme celles de Willie Boy Walker **(Life with Video,** 1971) ou du collectif TVTV **(Super Vision,** 1977).

Il y a aussi une question que je me suis posée, sans parvenir à la résoudre. Est-ce qu'on peut parler de **fiction** et de **narration** comme de termes équivalents, tel qu'on le fait souvent ici, au sujet des "nouvelles fictions vidéo". N'ayant pas une réponse nette, pour le moment, je vais utiliser moi-même ces deux termes indifféremment pendant mon intervention. Il y a pourtant des œuvres narratives qui ne sont peut-être pas fictionnelles, les œuvres autobiographiques par exemple. Je pense à certaines bandes liées à l'"art performance", à celles de Vito Acconci.

Il n'est pas nécessaire de revenir sur l'histoire de la vidéo comme moyen artistique pour constater que la plupart des créateurs qui ont utilisé la vidéo, en ses débuts, venaient d'autres champs artistiques : arts plastiques et musique surtout ; et qu'ils n'étaient pas excessivement préoccupée par la question du récit.

En revanche, il me semble nécessaire de faire une incursion du côté du cinéma expérimental où existe une situation assez semblable à celle autour de laquelle ce colloque s'est mis en place. Cela pourrait contribuer à éclaircir quelques problèmes. La vidéo et le cinéma expérimental s'ignorent trop souvent. Je veux les considérer, ici, comme faisant partie d'un même ensemble, d'une même communauté : les **arts audiovisuels.**

Avec le futurisme, le cubisme, le constructivisme, le surréalisme, les avant-gardes artistiques, depuis le début du siècle, directement ou indirectement (par des réalisations ou des projets non-réalisés) ne cessent de manifester leur intérêt pour des pratiques artistiques concernées par les techniques de reproduction audiovisuelles. L'approche du cinéma par de tels artistes oscillent entre le prolongement des recherches plastiques, visuelles, plutôt que picturales, dans la dimension temporelle/cinétique, et l'investigation profonde de la spécificité du langage filmique.

A cette époque, la relation du cinéma expérimental avec le cinéma industriel était assez complexe. Certains affichent un antagonisme ou une supériorité morale du cinéma expérimental sur le cinéma industriel ; l'avant-garde se pensant comme "en avance" sur le développement de l'industrie. D'autres parmi les surréalistes surtout, refusant la notion d'avant-garde, comme Dali ou Bunuel, se voient plutôt proches des manifestations les plus populaires du cinéma : burlesque, mélodrames vulgaires, cinéma anti-artistique, dialogues vulgaires.

Mais, d'une façon générale, on peut dire que le cinéma expérimental s'est développé comme une pratique oppositionnelle quant au cinéma industriel. Ou du moins comme une alternative, au sens de parcourir des voies totalement différentes de celles qui sont les plus fréquentées. Les plus uniformes.

On a souvent caractérisé aussi ce cinéma comme **anti-narratif** ou, du moins, comme **a-narratif, non-narratif.** Et ce point de vue a triomphé vers la fin des années 60, période où l'art vidéo commence à se développer. Depuis quelques années, pourtant, on parle d'un "retour à la narration" dans le domaine du cinéma expérimental. On ne peut manquer de voir là une conséquence logique d'un certain épuisement des recherches formelles (tendance dominante dans les années 70), ainsi qu'une réaction instinctive à l'encontre d'un académisme croissant imposé par ce qu'on pourrait définir, pour aller vite, comme "idéologie formaliste" ("un film ne doit rien signifier, rien représenter en dehors de lui-même").

Par ailleurs, je crois que ce cinéma expérimental dit "néo-narratif" **(new narrative)** constitue aussi, en quelque sorte, un prolongement de l'expérience de ce cinéma d'exploration essentiellement formelle qui constitue une part très importante de l'historie des arts audio-visuels. On peut établir alors une analogie avec l'ingénieuse expression par laquelle Jean-Paul Fargier caractérise l'émergence de la fiction vidéo : **de la trame au drame.** Pour le cinéma expérimental, on traduira la trame par **le grain,** ou plutôt par le photogramme, qui est l'unité de base de l'information filmique. Fargier demande : "Est-il possible que la vidéo tende vers la fiction sans continuer à se préoccuper des aventures de la trame ?" La question peut se formuler en termes rigoureusement analogues pour le cinéma expérimental. Je n'en veux pour preuve que ces quelques exemples de films expérimentaux dont la dimension narrative est évidente mais qui n'en prolongent pas moins, en même temps, les "aventures du photogramme" :

Uliisses, du réalisateur allemand Werner Nekes, est un film très librement inspiré par trois œuvres littéraires. L'**Odyssée** d'Homère, l'**Ulysse** de Joyce, **The Warp,** une œuvre théâtrale de Neil Oram. Nekes a transposé les personnages de Joyce et d'Homère dans un contexte actuel et l'odyssée qu'il nous propose est un voyage cinématographique à travers différentes techniques et formes audiovisuelles. Nekes fait par exemple usage d'une technique très caractéristique de son travail : la prise photogramme par photogramme, image par image, qui dans ses premiers films était un dispositif d'exploration formelle, mais qu'il applique ici dans un complexe narratif. Il y a aussi des images figées dans une poussière phosphorescente et qui se défigurent, se détruisent, comme par fragilité de support. On y trouve encore des inclusions de technique vidéo et laser considérées comme parentes des **ancêtres** cinéma et photo. Ce film est donc particulièrement éclairant quant aux préoccupations de la "nouvelle narration" voulant investir une recherche formelle dans une perspective narrative.

Les films du couple de cinéastes anglais Peter Wollen et Laura Mulvey font également appel à des procédés employés par le cinéma structurel et le cinéma d'exploiration formelle, pour exposer des arguments concernant diverses problématiques sociopolitiques. On pourrait mentionner aussi Yvonne Rainer, Malcom Le Grice, Peter Greenaway, etc. et analyser leurs films dans cette même perspective mais il est temps de revenir à la vidéo.

Si on a échafaudé ici un certain antagonisme entre cinéma expérimental et cinéma industriel, on peut établir pour la vidéo un antagonisme analogue avec la télévision. On remarquera cependant que la télévision n'a pas développé des formes fictionnelles ou dramatiques qui soient véritablement à elle, propres à elle, mais qu'elle a plutôt eu recours au cinéma (les téléfilms) ou autre théâtre (les dramatiques). Quelqu'un qui a vraiment pensé à la TV pour en tirer une forme fictionnelle et dramatique, c'est sans doute Samuel Beckett, qui a écrit, depuis 1965, plusieurs oeuvres pour la télévision, qu'il a dirigées lui-même. Je pense qu'il serait intéressant de faire une rétrospective de ces oeuvres dans le cadre d'un festival comme celui-ci.

Il faut signaler aussi que, si au cinéma on peut dire qu'il y a une hégémonie totale de la narration fictionnelle, reposant surtout sur des codes naturalistes, on ne trouve pas à la télévision ce même phénomène. Au contraire, on est en présence, à la télévision d'une véritable polyformité de produits, de formats, de coexistences, de mélanges, de fragmentation, de désordres, d'interruptions constantes (spots, sauts d'un programme à un autre, sauts dans un même programme), qui confèrent à ce medium une dimension assez particulière.

La fiction vidéo, il me semble, prend très souvent ces structures à rebrousse-poil pour établir de nouvelles formes de construction narrative. Je pense au recyclage de certains "formats" comme le spot publicitaire (par Bob Wilson), la **sit-com** (par Michael Smith), le clip musical, le docudrame, ou même le journal télévisé (par Danielle Jaeggi dans **Tout près de la frontière**).

Un autre type de fiction vidéo serait celui qui induit une application de la recherche technologique sur un discours narratif : **The commission**, de Woody Vasulka, en est le parfait exemple. Une autre forme encore de fiction vidéo surgit avec des oeuvres qui reprennent des **dispositifs** : le télétext (**Le chant du satellite, La Casinière, Qui vole un oeuf vole un oeuf** d'Elsa Cayo). Les variations (détournement, recyclage, perversion, déplacement) sur les formats de la TV, le prolongement de la recherche technologique dans un contexte narratif, le jeu avec tous les dispositifs de l'ère technotronique, telles sont les principales façons de penser et de pratiquer la fiction dans les bandes vidéo que j'ai pu voir ici.

Jean-Paul Fargier

Merci Eugeni Bonet. Cette clarification était en effet nécessaire. Oui la vidéo oublie un peu trop souvent les recherches du cinéma expérimental. Mais la trame n'est pas le grain, encore moins le photogramme. Celui-ci reste, s'isole ; la trame fuit, insaisissable toujours mobile. Raymond Bellour va maintenant tenter de saisir ce qu'il appelle : les **bords de la fiction**. C'est le titre de son intervention.

Raymond Bellour - Les bords de la fiction

En essayant de rêver à cette question, que je crois à vrai dire assez inextricable, de la fiction-vidéo saisie entre le cinéma et la télévision, il m'est d'abord venu deux images (ou deux suite d'images) : des images de neiges, l'une venant d'une bande vidéo, l'autre d'un film.

La bande est **Chott-el-Djerid** de Bill Viola : au tout début, très loin, sur l'écran blanc de neige, on devine un point noir qui frémit, d'abord de façon presque infinitésimale, mais qui avance malgré tout suffisamment et pendant assez longtemps (le plan dure quatre minutes) pour qu'on puisse finalement deviner une forme humaine (1). Le film est **Citizen Kane** d'Orson Welles : un enfant qui joue au loin dans la neige s'approche et vient à l'appel de sa mère saluer l'homme qui lui annonce qu'il sera l'un des hommes les plus riches des Etats-Unis (2).

Qu'arriverait-il si au lieu d'être séparées par les codes les plus extrêmes d'art et de culture, ces deux images en venaient un jour à se mêler, dans un même film, dans une même bande, c'est-à-dire à être compatibles dans un même espace ? Est-ce même possible ? J'ai posé la question à Bill Viola, sous une autre forme, au cours d'une conversation. Je lui ai demandé : "qu'arriverait-il si ton personnage, arrivant ainsi de très loin, continuait à s'avancer vers nous, non pour figurer simplement une silhouette, mais pour prendre vraiment forme humaine, et venait nous parler, ou plutôt simplement parler comme on le fait dans une histoire, d'un évènement dont il serait partie prenante, une histoire de vie, de mort, de sexe ou de n'importe quoi." Bill Viola a éludé la question, n'a pu que l'éluder, en opposant, comme on l'a souvent fait, deux modes de fiction. Même si la limite est en elle-même impossible à tracer et ne se définit que par ses deux extrêmes : d'un côté la fiction comme degré zéro, d'autre part la narration.

Disons donc que la fiction a deux centres. Un centre abstrait (on peut dire aussi bien qu'il est le plus concret), là où elle commence : sorte de drame minimal qui crée un rapport d'évènement entre au moins deux éléments ; à ce niveau là, un point et une surface y suffisent. Et à l'opposé un centre concret (on peut le ressentir comme des plus abstraits et en tout cas plus illusoires) : l'évènement devient une histoire qui arrive à des personnages situés dans un temps et dans un décor dotés d'un effet de réalité qui paraît naturel, nous a paru et nous paraît encore, envers et contre tout, naturel, même s'il est strictement culture. Le cinéma (le presque tout du cinéma) s'est défini (plus ou moins) et se définit encore (toujours plus ou moins) à partir de ce second centre. Le début de la bande de Viola se définit plutôt à partir du premier, même si comme il me le rappelait, ce très long plan donne malgré tout au spectateur une chose essentielle : un point d'identification par rappôrt auquel celui-ci se situe et ainsi peut se reconnaître.

Il m'est alors venu, avec le sentiment allègre de compliquer les choses, une troisième image. Encore une image de neige, née cette fois d'un film expérimental : **Zorms Lemma** de Hollis Frampton. Il s'agit cette fois du dernier plan du film. Cette image succède à une longue suite de plans fixes, à travers lesquels se décline, selon un jeu savant et décalé, les relations paradoxales entre l'alphabet des mots et celui des choses du monde. A l'issue de ce processus de dérive entre langage et image, on aperçoit soudain dans un immense champ de neige un homme, une femme et un chien : ils s'éloignent, de plus en plus, pendant que s'accumulent sur la bande son, venus de plusieurs voix, des bribes de langages qui semblent condenser, déplacer, affoler tous les mots que nous avons lus et entendus jusque là.

Cherchant à éclairer ce qui m'avait poussé à associer ces trois images, j'essayais d'y voir autre chose que ce qui les liait pour moi toutes trois à la neige, ce qui me poussait à jouer avec l'idée de la neige, le degré zéro de la trame électronique d'où sortent en vidéo toutes les images. Et plus je résistais à cette idée, plus je sentais que c'était bien là le noeud de la question, quitte à devoir auparavant opérer quelques mises au point.

Le cinéma expérimental, ou d'avant-garde (aucun mot n'est satisfaisant) et l'art vidéo (le mot n'est pas le meilleur) ont en commun une volonté d'échapper par tous les moyens possibles à trois choses : la toute puissance de l'analogie photographique, le réalisme de la représentation, le régime de croyance du récit. On l'a dit et redit : c'est là ce qui les a rendus souvent plus proches l'un et l'autre des arts plastiques et de la poésie que du cinéma dont ils sont pourtant partie prenante. Ceci grâce à un ensemble de procédés, de figures, de modèles d'expression déjà longuement évoqués par Anne-Marie Duguet au début de cette séance, et sur lesquels Eugeni Bonet est très justement revenu à propos du cinéma expérimental. On peut, de façon très schématique, résumer ce mouvement en deux mots : addition et soustraction.

Ainsi se défait dans la plupart des films expérimentaux et des bandes vidéo le "contrat naturel" de l'image et du son. Il y a toujours soustraction, addition : accélérations, ralentissements, excès, absences, perturbations multiples qui visent à dénaturaliser ce contrat passé depuis bientôt un siècle entre le film de fiction et son spectateur. Inutile d'insister là-dessus, sinon pour dire que cette opération de résistance et d'écart qui permet de concevoir un temps et un espace d'une autre nature, et de construire un art spécifique, est en réalité très différente dans le cinéma expérimental et dans l'art vidéo. Ceci, en dépit de leurs points communs et d'une filiation qu'on n'a pas assez souligné ; comme si les artistes vidéo et les critiques avaient préféré être un peu amnésiques. Ils avaient leurs raisons, à cause de cette grande différence justement : elle tient à ce que le cinéma expérimental et l'art vidéo ont eu à se définir, l'un par rapport au cinéma, l'autre, comme Jean-Paul Fargier y a beaucoup insisté, par rapport à la télévision (même si l'opposition reste à discuter, en particulier pour la vidéo française).

Mais cela même demande à être précisé. Que veut dire vraiment : avoir à se situer par rapport à la télévision, sinon devoir se situer par rapport au lieu où transitent aujourd'hui toutes les images, y compris les images de cinéma qui constituent une large part des programmes, et souvent la plus appréciée, par les spectateurs de télévision. Essayons d'imaginer une seconde la proportion d'images de cinéma qui passe par la télévision (et pas seulement des images de films), avec tous les chevauchements et tous les glissements que cela entraine entre les éthiques et les esthétiques. Cela ferait un beau tableau, qui serait trop long à détailler ici. Prenons un seul exemple, aujourd'hui capital : celui des clips, dont la plupart sont tournés en 35 mm, et qui sont vus, reconnus et reçus comme de la télévision.

Cela implique que si l'art vidéo s'est surtout situé au départ par rapport à la télévision en tant que dispositif, dans un esprit proche des arts plastiques et à la faveur de l'esprit de contestation socio-politique qui a été historiquement lié à ses débuts, aujourd'hui, en fait, la vidéo se situe de plus en plus par rapport à la télévision en tant que lieu par où transitent toutes les fictions et en particulier, on n'insistera jamais assez là-dessus, celles du cinéma lui-même. Et c'est à ce niveau, par rapport à la télévision conçue comme un immense corps de production et de distribution d'images, que la vidéo se trouve dotée virtuellement d'un pouvoir immense, infiniment plus perturbant que n'a jamais pu l'être celui du cinéma expérimental par rapport au cinéma.

Cela à cause de la neige, de la nature même de l'image électronique. D'un côté, l'image électronique peut être mise facilement au service de l'illusion de réalité comme l'est majoritairement l'image-film ; même si sa matière est différente, même si sa vibration est différente, elle n'est au fond pas si loin de l'image-film quand elle joue la carte de l'analogie et de la représentation. Mais d'un autre côté, l'image électronique est cette image où tout peut (et qui plus est simultanément, en direct) se composer et se décomposer de façon telle que l'illusion de réalité se trouve être non plus transgressée, comme dans le cas du cinéma expérimental, mais relativisée, appelée à vaciller perpétuellement sur elle-même. Et c'est là, je crois, dès que la vidéo se place dans une perspective de fiction, ce qu'elle ne peut pas éviter et pourra de moins en moins éviter de faire à cause du contrat de fiction qui a toujours lié toute société à ses sujets, c'est là que se produit le plus grand trouble.

A propos de fiction, opérons encore une distinction entre ce qu'on pourrait appeler la fiction comme système et la fiction comme corps. Les bandes de Gary Hill sont un bon exemple de ce qu'est la fiction comme système. Elles fonctionnent à un niveau d'abstraction formelle et intellectuelle qui les rend peu sensibles au problème de la représentation et au trouble qui peut s'y produire ; elles se cantonnent, de façon très puissante, dans la logique de leur propre système, comme dans une sorte de métafiction permanente. Disons, par analogie, que les bandes de Gary Hill traitent le rapport à la fiction comme les livres de Raymond Roussel le font par rapport au récit littéraire. Par contre, cela devient tout à fait différent quand la fiction n'est pas saisie a priori comme système, mais quand elle se donne comme corps, c'est-à-dire dès qu'on touche à la scénarisation, à la matérialisation et la dramatisation des corps.

Je prendrai deux exemples dans des bandes de Danielle Jaeggi : **Tout près de la frontière** et **Mon tout premier baiser**. Dans la première, la scénarisation (soutenue par un travail très fin sur le cadrage et le jeu

de la comédienne) met l'héroïne/actrice en position de suppléance et de redoublement par rapport au dispositif du journal télévisé : elle s'adresse à nous comme à ses auditeurs, mais c'est de sa propre vie qu'elle parle. Deux moments m'intéressent particulièrement, parce qu'ils participent à ce que Fargier appelle "les aventures de la trame". Il n'y en a vraiment que deux, si mon souvenir est bon, dans cette bande qui est à bien des égards découpée comme un film et dont le générique (défilement de trains, longs travellings sur les sites traversés) donne même vraiment une impression de film, qui va peu à peu se diluer, se défaire. Une première fois, de minces traits de rouge naissent d'un fond blanc, esquissent la forme du visage et s'achèvent dans l'image "réelle" de l'héroïne qui se trouve alors dans la position de la présentatrice du journal télévisé ; la deuxième fois, la même démarche se répète, quand l'héroïne cette fois se réveille : du même mouvement qu'elle sort du sommeil, elle vire à la plénitude de l'image analogique.

Dans **Mon tout premier baiser**, de façon plus subtile et beaucoup plus poussée, Danielle Jaeggi développe avec son propre visage un jeu de passage et de contrepoint entre image truquée et image "réelle". Le contexte est cette fois une enquête où l'auteur se met en position de journaliste intervieweuse (je rappelle le sujet de la bande : une femme, Danielle Jaeggi elle-même, décide de rencontrer l'homme qui l'a, vingt ans plus tôt, embrassée pour la première fois ; elle a conservé dans son journal de jeune fille un récit détaillé de l'évènement. Elle propose à cet homme, devenu depuis chercheur en physique nucléaire, une interview-vidéo sur ses travaux. Il accepte. Mais dès la seconde question, la fausse journaliste se dévoile et commence la véritable enquête : se souvient-il de cette femme qui se souvient si bien de lui ?). Ce qui frappe ici, plus encore que dans **Tout près de la frontière**, c'est que les lignes de rouge qui dans la première partie de la bande surtout servent à composer et décomposer l'image "réelle" renvoient aussi au sujet de l'histoire, au baiser, rouge des lèvres et rouge du baiser. Ainsi joue-t-elle d'autant mieux avec "l'image du premier homme qui m'a embrassée".

Ces deux exemples posent à mon avis une question fondamentale qui met en relation les deux questions formulées par Fargier comme références de ce colloque. Je rappelle ces questions auxquelles Fargier dit que l'expérience a jusque là répondu par la négative : 1) Est-il possible, formellement, que la vidéo tende vers la fiction sans continuer à se préoccuper des aventures de la trame ? 2)Est-il possible que la fiction vidéo puise ses thèmes, ses sujets, en dehors de la vidéo elle même (prise, comme elle l'est de plus en plus, comme nom générique et assez flou des nouveaux médias : télévision, informatique, clip) ? "Voici, à partir de là ma propre question, qui pourrait servir de réponse (provisoire) à cet état des choses : la garantie que constitue la référence au médium (en l'occurence la télévision) n'est-elle pas nécessaire pour éviter l'irréalité ou le ridicule, c'est peut-être tout un, d'un travail de la trame sur les coprs, dès qu'ils sont impliqués dans un scènarisation, dans un drame qui nous les rend crédibles en tant que corps ? En d'autres termes, la référence au médium n'est-elle pas ce qui sert alors d'illusion de réalité pour justifier l'irréalisation des corps qui est produite par le travail de la trame ? On touche là, je crois, le fonds même du problème de "la fiction vidéo entre le cinéma et la télévision" dans la mesure où la fiction comme narration ne peut que devenir, à un certain niveau, le démon permanent de la vidéo, après avoir été et en continuant à être la vocation "naturelle" du cinéma. C'est pourquoi je n'aime pas le terme de "science-fiction" qui a été utilisé dans le programme du colloque pour qualifier ce que pourrait devenir la fiction comme narration ne peut que devenir, à un certain niveau, le démon permanent de la vidéo, après avoir été et en continuant à être la vocation "naturelle" du cinéma. C'est pourquoi je n'aime pas le terme de "science-fiction" qui a été utilisé dans le programme du colloque pour qualifier ce que pourrait devenir la fiction vidéo comme genre. Il ne s'agit pas d'un problème de genre, mais de quelque chose de beaucoup plus profond, qui participe d'une redistribution générale de la fonction-image et de la fonction-récit à laquelle nous sommes aujourd'hui confrontés (même si le problème, en son fond, est aussi vieux que le cinéma lui-même : pour preuve, le cinéma expérimental et tous les conflits qui ont agité le cinéma muet).

De là, les remarques qui suivent, bien trop rapides, tout juste bonnes à serrer d'un peu plus près comment le problème se pose, ou pourrait se poser. Pensons, par exemple, une fois que l'image est décollée, dès le départ de l'analogie photographique, à quel point il est difficile de revenir à une image plus ou moins réaliste. Je me place là dans la perspective où le dispositif-télévision n'est plus pris comme alibi, support ou médiation pour garantir la non-irréalisation de l'image, assurer le va et vient entre les deux niveaux d'image, (le même problème se pose, bien que de façon différente, par rapport au régime de croyance du récit ; et bien sûr, le plus souvent, les deux choses se combinent). A partir du moment où on s'installe dans le travail de la trame, une fois qu'une autre image a été inventée, comment ne pas la traiter seulement pour elle-même, comme un espace intérieur, avec ses lois de développement, sa gravitation propres ? Est-il possible, concevable de revenir (plus ou moins) au corps imaginaire construit par l'illusion photographique telle qu'on la connaît au cinéma ? Je pense aux bandes de Thierry Kuntzel qui doivent précisément leur force au fait qu'elles rendent ce retour impossible et sont nées d'un désir d'un au-delà du cinéma, aussi bien dans la matière même du visible que par la façon dont elles se tiennent en-deça de la possibilité de toute fiction entendue comme scénarisation.

Un exemple passionnant à cet égard est la bande-film, le film-bande (comment l'appeler ?) que Kuntzel a réalisé sur le cubisme (en collaboration avec Philippe Grandrieux). De façon quasi symbolique (même si c'est aussi pour des raisons techniques) les parties films prennent en charge le scénario très minimal qui sert de support à l'entreprise : l'aventure d'un homme, d'un couple, immergé dans l'espace de la peinture cubiste. Et les parties vidéo ont la charge de la dimension à la fois la plus abstraite et la plus matérielle de l'aventure, celle qui, précisément, comme la peinture cubiste, construit un autre espace, une autre image que celle du réalisme photographique. Au fond, ici, la peinture et l'histoire de l'art tiennent le rôle occupé par le dispositif-télévision dans tellement de bandes, avec le supplément d'abstraction que cela implique.

Pensons aussi à ce fameux débat autrefois ouvert par Bazin et qui n'a jamais été aussi actuel : à quelles conditions peut-on représenter l'érotisme au cinéma ? Sans être satisfait de sa réponse, Bazin pensait que "le cinéma peut tout dire mais non point tout montrer"; qu'il fallait, pour pouvoir évoquer la passion des corps, que "l'image ne puisse jamais prendre valeur documentaire". Il avait cette phrase troublante : "la seule censure décisive dont le cinéma ne puisse se passer est constituée par l'image elle-même." (3) Comme si, non pour des raisons de moralité, mais bien en elle-même, l'illusion, le trop de réalité de l'image photographique lui faisait risquer, au-delà d'un certain seuil, de se retourner contre le contrat de fiction qu'elle cherche à remplir. Je trouve émouvant à cet égard que dans **Sauve qui peut** (une des étapes de la confrontation que poursuit depuis des années Godard entre cinéma et vidéo), l'impossibilité de filmer un baiser, la rencontre la plus simple de deux corps, soit liée à la décomposition, la dénaturation, la dénaturalisation de l'image, précisément ce que permet de travailler la vidéo. Est-ce qu'un jour l'image-film retravaillée par la vidéo sera capable de filmer un baiser et de nous montrer ce matériel/immatériel des corps que le cinéma montre trop et que la vidéo n'a pas montré assez ? On touche là à quelque chose de très difficile, de très profond, qui met en jeu le rapport du sujet au corps, à toutes les images du corps. On touche aussi aux fondements mêmes du cinéma, à son idéal comme à son économie, dès qu'on touche au corps des acteurs.

Essayons de faire un grand saut, purement virtuel, pour voir jusqu'où va le problème (tout ce noeud de problèmes) si on le pose à la fois en termes de scénarisation, de production, d'investissement, d'imaginaire social. Je repense à une bande vidéo que j'aime beaucoup :**Modern Times** de Max Almy. Dans une des sections qui la composent, "Modern Communication", une femme parle avec son amie, à la suite d'un drame qu'elle vient de vivre. La première femme parle, en plan américain, face caméra, à l'amie qu'on ne voit pas. Mais les lèvres de l'amie apparaissent en incrustation, découpant un carré qui s'inscrit à quatre reprises et à quatre emplacements différents) dans le corps que nous voyons. L'effet est d'autant plus fort que par la façon dont les voix sont réparties, ces deux femmes semblent autant être la même que deux femmes distinctes. Imaginons ce qui se produirait si ces deux femmes, au lieu d'être, comme cela arrive presque toujours dans l'art vidéo, l'auteur elle-même, une amie, ou une artiste de performance, bref des gens plus ou moins utilisés comme vous et moi, si ces deux femmes étaient Isabelle Huppert et Isabelle Adjani. Si ces lèvres prélevées, isolées, devenues un fragment de corps presque méconnaissable, se trouvaient témoigner à elles seules de la présence d'Isabelle Adjani à l'écran. Si on en arrivait là, il n'y aurait sans doute plus d'art vidéo en tant que tel, ni plus de cinéma, et quelque chose aurait définitivement changé dans le royaume des images, sans parler de la société. On n'en viendra certainement jamais là. Mais il reste malgré tout intéressant de penser dans ces termes. Car c'est aussi dans cette perspective que les deux images de neige dont je parlais pour commencer, celle de Bill Viola et celle d'Orson Welles, pourraient être enfin liées et cohabiter dans une même oeuvre, ou tout au moins être saisies dans un même espace mental.

Notes

(1) Cité de mémoire (après trois ou quatre visions de la bande), cet exemple est faux. L'erreur montre une fois de plus combien il est difficile de se souvenir de suites d'images (et la vidéo rend cela plus difficile encore). J'ai préféré le dire mais garder l'exemple tel quel, pour sa valeur de métaphore. En réalité les 7 premiers plans de Chottf-el-Djerid se situent effectivement dans la neige, faisant apparaître par touches les motifs évanescents d'un hameau. Le plan dont je parle est le premier plan de désert qui suit la séquence de neige : d'où la confusion, accrue par le fait que la tonalité change peu; légérement rosée, l'image est à peine divisée par la ligne d'une dune qui se dessine, très haut dans le cadre, contre l'horizon.

(2) La séquence dure six plans et mèle des effets de proche et de lointain, de Kane vu d'abord jouant en 1/2 P.G., puis vu au loin dans la fameuse perspective de la fenêtre pendant tout le débat entre Thatcher, la mère et le père; elle s'achève sur le plan du traineau disparaissant peu à peu sous la neige.

(3) Qu'est-ce que que le cinéma ?, III, Editions du Cerf, 1961 p. 68-82.

DEBAT

Une auditrice

Je suis heureuse de constater qu'aujourd'hui la relation entre le cinéma et la vidéo n'est pas traitée dédaigneusement comme j'avais un peu l'impression qu'elle l'était hier. Je pense qu'il existe une interpénétration très riche entre ces deux disciplines. J'aimerais que Monsieur Bellour nous dise davantage ce qu'il appelle l'intervention de la trame au niveau de la télévision. Que se passerait-il si la chimie occupait une part importante de l'image télévisuelle ? le phénomène interviendrait-il aussi ? Maintenez vous que la dimension électronique de l'image reste spécifique de la télévision ?

Raymond Bellour

Là, j'ai envie de renvoyer la question à Jean-Paul Fargier, qui a écrit un excellent article intitulé **L'homme incrusté**, qui visait à nous dire que le présentateur de télévision n'était plus le même depuis un certain nombre d'années, et qui regrettait qu'on ne s'amuse pas tout simplement à jouer davantage avec lui, à l'incruster, à le désincruster, à le faire voler en morceaux, à le travailler par tous les moyens pour le faire apparaître pour ce qu'il est, un **être de trame**, beaucoup plus qu'un interlocuteur réel. Je crois que si c'était effectivement des images de film qu'on avait à la télévision, ça ne se passerait pas du tout de la même façon.

Jean-Paul Fargier

Il faut bien voir ce que la télévision, en tant que système électronique de représentation, a introduit. La possibilité, par exemple, de **l'incrustation en direct** est une nouveauté absolue dans l'histoire de la représentation. Cela signifie l'autonomie des corps par rapport aux décors. Il n'apparait pas dans l'espace où il est cadré, on peut le déplacer à volonté de décor en décor, on peut lui subtiliser son décor, on peut le volatiliser lui-même comme corps, s'éclipsant soudain, se fondant lentement dans le décor.

Tout ce qu'on a constaté ce matin au sujet du morcellement des corps par les artistes vidéo, qu'on retrouve dans les fictions vidéo, ou qu'on a vu fonctionner de façon éclatante hier soir dans le spectacle de Jaffrenou,(Electronic Vidéo Circus), ce morcellement des corps vient de là, de cette autonomie du corps par rapport aux décors facilitée par l'incrustation électronique. A partir du moment où il y a autonomie du corps et du décor, chaque partie du corps devient autonome et flotte par rapport au corps comme entité unifiée. Le débat aujourd'hui, au moment où les vidéastes se posent avec insistance la question de la fiction, c'est de savoir quelles pourraient être les formes nouvelles que la vidéo peut investir dans la fiction. Les formes ou les forces. Et pour en trouver de nouvelles il faut déjà voir celles que l'on a sous la main, qui fonctionnent tous les jours à la télévision. C'est le travail de la vidéo d'extraire ces formes de télévision, ces formats comme dit assez justement Eugeni Bonet, dont la télévision n'a pas elle-même conscience. Je veux dire qu'elle n'en a pas une conscience esthétique, universalisable. C'est le travail aussi de ceux qui réfléchissent, écrivent sur la vidéo. Quand j'ai écrit cet article sur **l'homme incrusté**, dont j'ai fait un concept lié à l'écriture électronique, je l'ai fait à partir d'un double regard : sur le journal télévisé et sur une oeuvre fondamentale d'Ed Emshwiller, **Crossings and Meetings.** C'est lui qui a produit dans une bande, de façon pratique, le concept d'homme incrusté et même d'**homme incrustant,** puisqu'il déploie tous les paramètres, toutes les transformations, toutes les situations possibles à partir d'un homme qui marche et d'un décor, pour aboutir à la fin, dans les dernières séquences, à la naissance de la fiction, à la scène primitive de toute fiction (a boy meets a girl). C'est tout à fait significatif cette progression, cette tension : du vocabulaire de base à la base de toute fiction. Mais ce travail, Emshwiller n'aurait pas pu le faire sans l'existence quotidienne de l'homme incrusté à la télévision. C'est de là, sciemment ou non, peu importe, qu'il l'a extrait. La télévision est une mine de formes. Les vidéastes sont des mineurs de fond.

L'auditrice

Est-ce que vous pourriez nous donner plus d'informations sur les rapports à l'inconscient. Je pense aux tentatives du cinéma dans le début du siècle, Dreyer par exemple, qui a essayé de rendre compte d'une démarche psychanalytique. Est-ce que pour la vidéo il y a une possibilité nouvelle de fiction dans ce domaine là ?

Raymond Bellour

Oui, je pense que la référence à Dreyer me paraît, sinon la bonne, une des meilleures. Et la référence au cinéma muet en général. Puisque le cinéma muet se trouvait dans des conditions disons d'analogie photographique moins implacables. Le noir et blanc l'est de toute façon moins que la couleur. Je vois actuellement dans le retour du noir et blanc au cinéma, et pas plus tard que dans le merveilleux **Rusty James** de Coppola, un signe tout à fait positif de l'évolution de ce genre de choses...

Et je pense qu'effectivement Dreyer est un des cinéastes qui a le plus saisi de ces paysages de l'inconscient, comme vous dites, dans l'image en tant qu'image représentative. Et si la fiction vidéo devenait un jour vraiment immense, elle serait capable de faire d'une nouvelle façon ce que Dreyer a fait au cinéma.

Serge Daney

Juste quelque chose, Jean-Paul, je ne suis pas d'accord quand tu dis que c'est la première fois qu'il y a une sorte de disjonction entre les corps et les décors. C'est à dire qu'il y a effectivement un trouble parce que les corps n'appartiennent plus au décor. Les corps ont leur logique, les décors ont la leur. Il me semble qu'on est en train de retrouver bizarrement une situation qui est exactement celle du début du cinéma, enfin, disons l'époque de la première guerre mondiale, avec l'avènement du burlesque. Dans le burlesque américain et français, il y a la même incertitude des corps quant à leur appartenance aux décors. Et l'effet de trame y est déjà.

Alors ce que je trouve drôle c'est qu'on revienne à ça. Que ce soit ça le réel de la vidéo. C'est son réel, mais le réel on ne peut pas l'attaquer sans imaginaire. L'imaginaire c'est **La mort aux trousses** (dans la bande d'Alain Longuet, **la mort en VHS**). C'est à dire qu'il a fallu que la vidéo accepte d'hériter du cinéma à travers la télévision, donc d'assumer son rapport à Hitchcock, à Garry Grant et aux stars comme on l'a vu aujourd'hui, pour, peut-être, s'approcher d'une certaine question du corps, qui n'est pas celle des années 50, des années 40 ou des années 30, qui sont des périodes d'illusion, de corps idôlatrables appartenant aux décors du studio, mais qui est plutôt celle de ce charnier drôle qu'est le muet burlesque, comme aussi bien aujourd'hui la télévision quotidienne ou certaines bandes de Nam June Paik. Alors ce qui est drôle c'est qu'on a une matière burlesque dont les gens, ici, parlent toujours d'une manière extrêmement grave. C'est ça peut-être qui est nouveau dans le tour de spirale par rapport à, disons, ce que pouvait faire Keaton ou Chaplin ou Mac Senett avec les taxis, etc. Eux qui venaient du cirque, avaient hérité d'un vrai métier d'illusionniste. Aujourd'hui, notre cirque, c'est la technologie, comme on l'a vu hier soir. C'est pourquoi il y avait sans doute plus de mérite, plus de drôlerie, plus de tragique chez eux, alors qu'aujourd'hui on a du mal à faire travailler toute la nostalgie, pas seulement celle des stars, mais aussi celle de cette époque burlesque. C'est ça qui me frappe quand je regarde la télévision et plus encore quand je vois des bandes vidéos.

Raymond Bellour

Je suis tout à fait ravi de cette intervention de Serge. Puisqu'il a parlé de Keaton, si on prend un film comme **Sherlock Junior,** voilà un film entièrement fait sur le thème du corps et du décor. Ce qui suppose qu'aujourd'hui on est devant un phénomène de retour plutôt que de progression. **Sherlock Junior** est entièrement construit sur des passages de corps qui ne correspondent pas au décor. Quand il y a des chutes d'étages, des écrans tournants, c'est complètement hallucinant de ce point de vue là.

Jean-Paul Fargier

Je voudrais préciser, par rapport à l'intervention de Serge Daney, que si j'ai parlé de "première fois" c'était en liaison avec la notion de direct. L'incrustation en direct c'est autre chose qu'une transparence.

Serge Daney

Oui mais il y a un point commun entre les deux. C'est intéressant ce que disait Raymond Bellour sur l'acteur, sur le fait que si c'était les lèvres d'Adjani, les lèvres incrustées, tout à coup ça changerait tout. Pourquoi personne ne sait répondre par rapport à cette métaphore du burlesque ? Les grands acteurs du burlesque n'étaient pas des acteurs de cinéma, ils étaient directement issus du cirque et du cabaret. Il y a eu un incroyable cheptel de gens qui ont tenté leur chance sur les planches disons du cinéma, dont presque aucun, à part Chaplin n'a fait carrière comme acteur. Et lorsque Hollywood a créé le star system, il a formé sur le tas des gens qui ne savaient rien faire par rapport à la première génération. Et quand les artistes vidéo prennent leur corps d'une manière dérisoire ou d'une manière narcissique peu importe, comme unique matière première possible avec ce que disait très bien Bellour, un mélange d'irréalité et de ridicule, là aussi on est confronté à une question carrément anthropologique. Qui est : sur quel corps a-t-on pouvoir aujourd'hui, avec et sans la technologie, mais surtout avec ? Tout ça pour dire qu'il existe de drôle de miroirs qui nous ramènent au début du siècle.

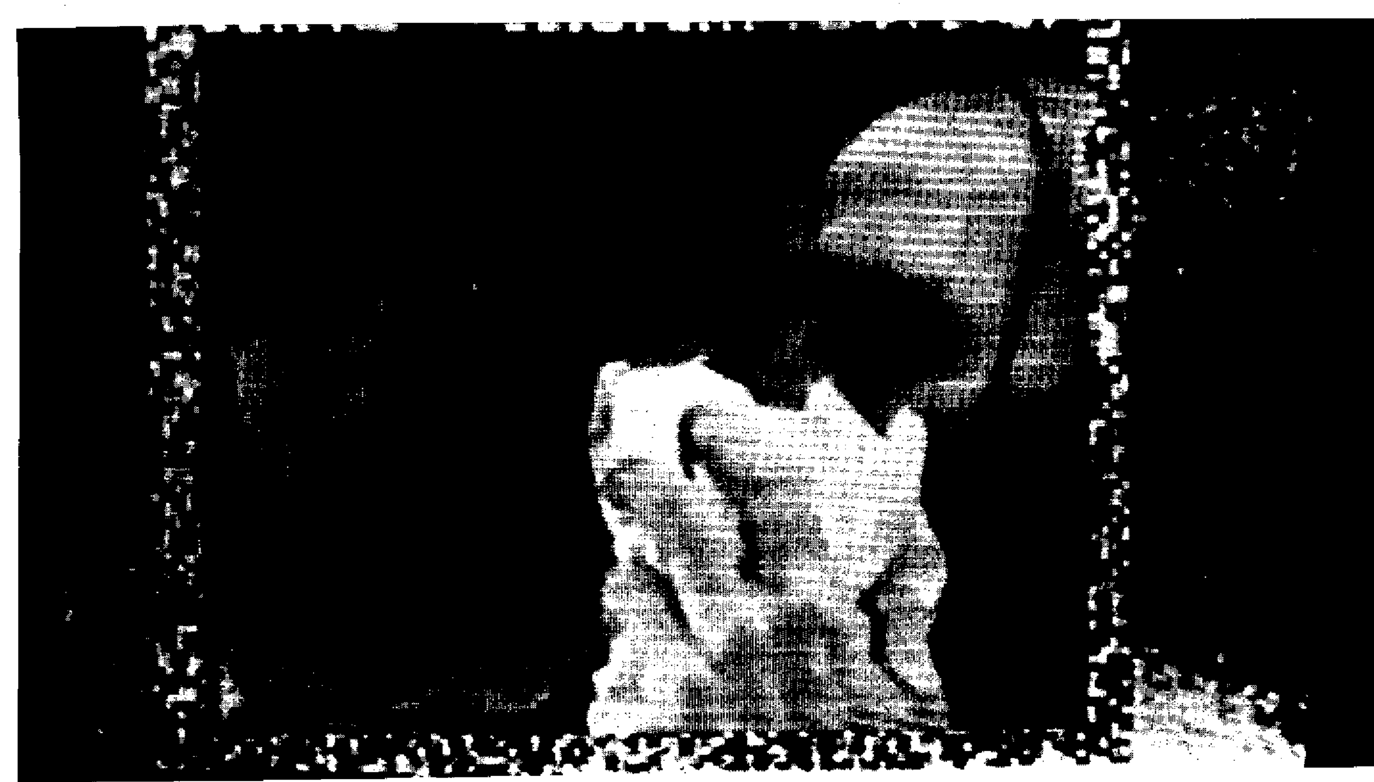
Jean-Paul Fargier

Et c'est au début du siècle que nous reviendrons encore demain, par un autre détour, celui de la théorie de la relativité.

"ARTIFACTS" de Woody et Steina VASULKA - Photo : Dominique Belloir



THE COMMISSION (Woody VASULKA)



TROISIEME SEANCE : LA FICTION VIDEO ENTRE LA PHYSIQUE DES QUANTITAS ET LES EFFETS DIGITAUX

Jean-Paul Fargier

Paul Virilio, qui devait participer à cette séance, nous a prévenu il y a quelques semaines qu'il ne pourrait pas se rendre à Montbéliard à la date prévue. Je lui ai alors proposé d'être parmi nous cependant, **en différé.** Nous avons enregistré un entretien en vidéo. Le texte dans son intégralité est publié dans le Catalogue (en annexe).

Pour introduire les questions que nous allons agiter ce matin, nous allons regarder un extrait de cette cassette. Paul Virilio y parle de la crise de la notion de dimension. Ce qui n'est pas sans intérêt, loin de là, pour les problèmes de physique de la représentation que nous voulons traiter.

Paul Virilio

La notion de dimension au sens physique - 0, 1, 2, 3, 4, 5... plus le temps. Ce découpage là est complètement dépassé par les technologies de pointe. Ou plutôt : dernières. Je préfère parler de technologies premières et dernières. Les Technologies premières (l'architecture, la géométrie, la mécanique, l'hydraulique étaient des techniques du partage, de la division, de la fracturation de la limite finalement... le bornage, les quartiers, les frontières, etc. Et la notion de dimension fait partie de ça. Elle remonte à la période archaïque de la Science Grecque. La notion de dimension n'est pas moderne. Dire qu'un point coupe une ligne, qu'une ligne coupe la surface, qu'une surface coupe un volume, qu'un volume coupe le temps, c'est vraiment une vision... de boucher de l'espace. Comme si l'espace était un quartier de viande que l'on découpe. Cette idée de l'espace est complètement volatilisée par les techniques photographique, cinématographique, et encore plus bien sûr vidéo-graphique, infographique. La notion de dimension 1, 2, 3 plus le temps et même tout ce qu'il y a derrière la notion de relativité einsteinienne, est en panne en ce moment. On ne peut plus fonctionner avec les dimensions entières. Ce n'est pas un hasard si Mandelbroth a eu un tel succès avec les objets fractals, avec l'idée qu'il n'y avait de dimensions que fractionnaires. La dimension entière est une illusion d'optique. En réalité il n'y a de dimensions que fractionnaires. Le cinéma, le découpage, le montage, c'était déjà la dimension fractionnaire. La photographie c'est la dimension fractionnaire du réel. La chronophotographie de Marey aussi. C'est ça dans la perception. Et pas seulement dans la géométrie. La perception est séquentielle. Il n'y a jamais eu de perception entière. L'idée de l'entier est une idée philosophique aberrante. C'est celle des Perspectivistes de la Renaissance. Rien n'a jamais été entier.

Jean-Paul Fargier

Entre le cinéma et la vidéo, de ce point de vue, quelle différence ?

Paul Virilio

Une grande différence : la vitesse. Le caractère subliminal de la vidéo. La vitesse de la vidéo fait qu'on est là dans un cinéma-vitesse et non plus un cinéma-temps. On peut dire que d'une certaine façon il y a la même différence entre la photo et le cinéma qu'entre le photogramme (1/24e de seconde) et ce que j'appelle vidéogramme.

Jean-Paul Fargier

La trame...

Paul Virilio

C'est à dire qu'on passe successivement de la notion de pause (le temps de la pause) à celle d'instantanéité (la photo instantanée), puis à celle de temps contrôlé (16 images/seconde, 24 im/sec., on décide de s'arrêter là, de ne pas pousser plus loin le facteur vitesse, qu'on retrouve néanmoins à travers les ralentis et accélérés). Pour finalement arriver à la vidéo, où là c'est la vitesse qui donne forme à l'image. C'est elle qui compte. C'est donc bien un cinéma-vitesse et non plus un cinéma-temps.

Jean-Paul Fargier

La vitesse, c'est quoi ?

Paul Virilio

Ma définition de la vitesse ? C'est le mouvement du mouvement. Le cinéma, après la photo, c'était le passage du non mouvement au mouvement. La vidéo c'est le passage du mouvement au mouvement du mouvement... accélération, décélération, infini... puisqu'il n'y a pas de limite... malgré la limite de la vitesse de la lumière... c'est une question ça, la limite de la vitesse de la lumière... malgré Einstein... On est au-delà d'Einstein. Dans un autre espace/temps. Moi je parle d'espace/vitesse, d'espace dromosphérique.

Jean-Paul Fargier

Si l'on veut travailler à élaborer, en vidéo, un nouveau type de fiction, de nouveaux ressorts dramatiques, il faut absolument tenir compte de cela...

Paul Virilio

La limite de vitesse intéressante ici c'est la limite de sensibilisation de la conscience à l'image. Or le cinéma-vitesse joue avec cette vitesse là. Il ne joue plus avec la vitesse des véhicules comme on jouait dans le cinémascope, le cinérama (la caméra dans un tobogan, une chute d'eau), on joue avec la vraie limite de vitesse qui est entre image perçue et image non perçue. Autrement dit : le dépassement des 60 images par seconde. C'est du moins ce qu'on voit avec les effets spéciaux ou avec le Show Scan de Douglas Trumbull. Le temps est le temps de conscience de l'image. Ce n'est plus le temps de l'effet dromoscopique (où on se fait plaisir en étant assis dans sa chaise et en ayant le sentiment de descendre à toute vitesse une chute d'eau). On est maintenant devant un cinéma qui essaie de se brancher sur la vitesse de sensibilisation de la conscience. Et on sait que pour qu'une image soit perçue, il faut environ 20 millisecondes. Une image, pas vingt-quatre. C'est très très court. C'est là qu'il y a un branchement possible entre la vitesse de perception du métabolisme (du vivant) et celle des technologies (de l'inanimé) qui est à la fois redoutable et inévitable.

Jean-Paul Fargier

Avec ce que vient de dire Paul Virilio, et dont on trouvera le texte intégral dans le Catalogue de la Manifestation, nous voici au cœur de la pratique des vidéastes. De certains d'entr'eux tout au moins. Virilio pointe les changements de perception qui se produisent dès que l'on change de **mobile.** Tout media est un mobile. Cette différence entre le cinéma-vitesse (qui inclut la vidéo et une frange nouvelle du cinéma expérimental, y compris grand public, puisqu'il s'agit là des expériences de Douglas Trumbull et de son Show Scan) et le cinéma traditionnel, le cinéma tout court, le cinématographe, est une distinction passionnante. C'est l'irruption dans les pratiques de la représentation de la théorie de la Relativité.

Avec Don Foresta nous allons voir maintenant quelles peuvent être les relations entre la Vidéo et les nouvelles théories de la matière. J'ai rencontré cette problématique, introduite en France par Don Foresta, le jour où Don et moi avons dû faire pour la revue **Traverses** un débat sur **le Hasard et la Vidéo.** Il s'agissait de savoir sous quelle forme les artistes contemporains (depuis le début du siècle) pouvaient faire l'expérience du Hasard. J'avançais que c'était sous la forme des médias de la simultanéité et de la multiplicité, c'est à dire la Radio et la Télévision. Don soulignait l'importance de la théorie de la relativité et de la physique des quantas. Notre discussion a été publiée dans le numéro 23 de **Traverses.** A partir de cette rencontre, je me suis mis à réfléchir sur cette proposition de Don Foresta. J'y ai trouvé un nouveau champ de métaphores susceptibles de rendre compte de ce qui se passait de nouveau dans la vidéo, susceptibles d'éclairer, comme le fait constamment Paul Virilio, le dépassement du cinéma. L'outre-cinéma. Je laisse la parole à Don Foresta qui va vous faire l'historique de cette problématique et le point sur son développement actuel.

Don Foresta

Quand j'étais à l'Université, il y a pas mal d'années, j'ai démarré dans la Physique. C'était l'époque des spoutniks et on subissait d'énormes pressions pour s'engager dans les sciences. C'est ce que j'ai fait pendant deux ans. Jusqu'au moment où j'ai été confrontée à la Physique quantique et là j'ai été totalement bloqué. Je ne comprenais plus rien. J'ai été obligé de quitter cette section de l'Université, pour suivre des études d'histoire américaine.

Vingt ans plus tard, je me suis trouvé en train de lire, pour comprendre la Vidéo, des livres sur la physique quantique. Ironie de la vie... Et je crois que maintenant je commence à comprendre un peu de quoi il retourne.

Je voudrais reprendre un point qui a été soulevé dans l'introduction de cette séance. Cela fait 40 à 50 ans que l'on a dépassé Einstein. C'est arrivé avec la physique quantique et les théories de Niels Bohr et de Werner Heisenberg. C'était des théories qu'Einstein n'a jamais acceptées : Dieu ne joue pas au Hasard, disait-il. Car c'était simplement le hasard qui fonctionnait dans ces deux théories. C'était l'introduction d'une certaine ambiguité et même d'une contradiction dans la définition de la matière. Et c'est justement cela qui était totalement différent de la notion mécanique de Newton ou de Descartes. C'était là la grande différence, le changement radical, qui nous amène aux transformations totales d'aujourd'hui.

Je pense que ce changement est perceptible dans l'art du 20ème siècle. Pour moi, l'artiste le plus important de cette époque, qui commence avec Einstein, c'est Marcel Duchamp. Dès 1905-1907, Duchamp se met à jouer avec la notion de relativité. Au même moment qu'Einstein et en utilisant le même modèle. Vous vous souvenez peut-être d'un tableau de lui, qui s'appelle **Un jeune homme triste dans un train.** C'est exactement la métaphore utilisée par Einstein pour expliquer la théorie de la relativité : le mouvement vu d'un train lui même en mouvement. C'est aussi le thème du tableau de Duchamp. Mais chez Einstein la proposition est plutôt concrète, sans cette notion d'ambiguité qu'introduira plus tard Niels Bohr quand celui-ci abordera la question de l'orbite des électrons. Il apportera la notion de contradiction, par impossibilité de mesurer par exemple la position et la vitesse d'une particule en même temps. En pareil cas, il est vraiment impossible de voir objectivement les deux choses. Parce que l'introduction des moyens d'observation modifie le processus observé. C'est là que la notion de contradiction est nécessaire à la physique quantique. Niels Bohr intervient dans le grand débat du début du siècle : comment définir la lumière ?

Comme **particules ?** Ou comme **ondes** ? Cela met en jeu très profondèment la différence entre continuité et discontinuité. Ce qu'on a vu en avançant dans la définition de la lumière, c'est que les deux notions ne s'excluaient pas. On pouvait trouver certains moyens d'observations qui prouvaient que la lumière était faite de particules. D'autres, pour prouver que c'était des ondes. Les deux choses coexistaient. C'est ça la notion de complémentarité de Niels Bohr. Pour lui la contradiction existe dans l'unité : on ne peut la briser. Détail intéressant : quand Niels Bohr a été fait Chevalier par le Roi du Danemark, il a eu le droit de choisir des armes, et le symbole qu'il a choisi ce fut le ying et le yang. C'était pour lui la figure parfaite de cette somme de contradictions qui constitue la matière même.

Un autre exemple de cette notion de contradiction, c'est ce qu'on pense aujourd'hui du cerveau. Jusqu'à la deuxième guerre mondiale, les savants pensaient tous que les deux moitiés du cerveau étaient des miroirs, sans aucune différence de fonctions. Aujourd'hui il est parfaitement établi qu'il y a entre les deux parties du cerveau d'énormes différences de fonctions. C'est par exemple le côté droit qui voit les images, le côté gauche qui lit l'écrit. Certains vont même plus loin (et je suis d'accord) : le côté droit est le siège de l'intuition, le côté gauche celui de l'intellect. Je parle de l'intuition et de l'intellect au sens de Bergson pour montrer les différences entre ces deux formes de sagesse, de connaissance. Cette contradiction entre les deux moyens de voir et de connaître existe dans la même tête. C'est comme l'unité de Bohr qui implique une contradiction interne à l'unité. Qui n'est donc plus vraiment une contradiction. Qui est une unité qui dépasse la contradiction, parce qu'elle la contient.

Il y a une citation de Niels Bohr que je trouve capitale : "Il y a deux sortes de vérités dans le monde. Il y a des vérités banales où la contradiction est absurde. Et des vérités profondes où la contradiction est aussi une vérité profonde".

Chez Heisenberg, pour aller vite, on peut dire que c'est exactement la même chose. En ce sens qu'il y a, chez lui, toujours cette impossibilité de mesurer la vitesse et la position d'une particule, d'un électron. C'est pourquoi il a introduit cette notion de **probabilité** dans la Physique. Il est probable que dans une certaine zone il y a cet électron, mais on ne peut pas dire exactement où il est. Seulement qu'il existe une certaine probabilité qu'il y soit. Cela aussi contribue à injecter dans la définition de la matière la notion d'ambiguité.

Qu'est-ce que tout cela veut dire pour la Vidéo ?

D'abord tout simplement que la vidéo faisant partie des choses qui nous montrent le monde, celle-ci se trouve affectée par ces nouvelles définitions de la matière. Que les retombées de ces théories ne sont pas seulement dans les airs, dans l'espace, mais aussi autour de nous. La relativité est partout.

Dans l'article que nous avons fait ensemble, Jean-Paul et moi, on a évoqué cette relativité élémentaire qu'offrait le fonctionnement de la télévision. La télévision présente comme une espèce de vraie vie un ramassis continuel de n'importe quoi. On a des tranches de ça, de ça, ensemble, qui se présentent à la fin de la journée comme l'actualité de cette journée. Voilà une espèce de relativité qui est créée tous les jours par n'importe quelle équipe de rédaction de n'importe quelle télévision. C'est un moyen assez simple pour voir l'interférence de la notion de relativité avec la vidéo.

Mais il y a dans la physique quantique deux éléments plus importants pour la vidéo. C'est d'abord le moyen qu'elle offre de jouer avec le temps, de fragmenter l'existence, de mettre ensemble des choses qui ne vont pas ensemble, de créer une espèce de relativité, disons une espèce de réalité non linéaire, discontinue, une réalité qui se fait au montage et dans laquelle le temps devient une dimension totalement plastique, c'est à dire spatiale. Voilà pour la forme. Pourle contenu, on trouve souvent ces notions d'ambiguité et de contradictions qui appartiennent à la physique quantique.

Encore un petit exemple, qui explique ça très clairement. C'est ce que déclarait la cinéaste Shirley Clark. En 1974, si je me souviens bien. Pendant l'exposition «Open Circus», qui avait lieu au Musée d'Art Moderne de New York. Elle a dit : «On a appris à l'école qu'on ne peut pas déplacer un volume avec un autre, par un autre. Mais avec la vidéo, je peux mettre ma main à l'intérieur de l'autre main. Et si je vois réellement c'est que ça doit exister». Niels Bohr, à mon avis, ne dit pas autre chose quand ils opposent vérités banales et vérités profondes. C'est quelque chose, je crois, qui est tout à fait naturel à la vidéo. Quelque chose qu'on a commencé à explorer et dans laquelle on va aller de plus en plus loin. La création d'images par l'électronique et l'informatique est sans limite. On va voir des images qu'on n'avaient jamais vues jusqu'à maintenant. On en arrive à la notion de traduction directe du cerveau sur un écran. Et un jour on pourra même laisser tomber l'écran. Ce sera une espèce de communication de cerveau à cerveau, communication qui mettra en jeu les dernières acquisitions de la physique quantique. C'est le système de communication qui sera lui-même un processus cybernétique. Dans la définition de la matière, quand on dit qu'il y a des moyens différents d'observations qui prouvent que la lumière est ondes et particules, il faut entendre que chacun des moyens d'observations est un processus. Cela signifie : un circuit entre l'observateur, l'observé et le moyen d'observation. Autrement dit : un processus cybernétique avec feed-back. C'est quelque chose qui va de pair avec la télévision. Pas la télévision actuelle, mais celle du futur. Tout ce qui se profile derrière le terme **d'interactivité.** Voilà le troisième élément qui prendra toute son imaginaire de cette vision du monde secrétée par la Physique actuelle.

JEAN-PAUL FARGIER

Merci Don... Et maintenant je vous propose de plonger dans deux courtes œuvres qui donnent une image très précise à la fois de cette nouvelle physique et de ce que celle-ci implique pour les images au stade de la vidéo. De plus ces deux œuvres ne se contentent pas d'être des «nouvelles images», des démonstrations de nouveauté en matière de création d'images par ordinateur, ce sont toutes les deux des œuvres qui s'enclenchent à partir d'embrayeurs de récit. Donc qui font tendre les nouvelles images vers la nouvelle fiction. La première est **Budhism** de Ko Nakajima. Ces deux minutes d'images créées sur l'ordinateur de l'Université d'Osaka, non seulement nous plonge dans l'infini de la matière, mais encore mette en relation microcosme et macrocosme, spirituel et matériel, génération de la vie et génération de la représentation, monde artificiel et monde réel (les fleurs de la fin). **Bud** c'est à dire bourgeon. Embryon. Et aussi bien embryon de récit. Puis on enchainera sur **Act III** de John Sanborn, qui lui aussi a jugé bon d'inclure ses «nouvelles images» (faites sur le dispositif expérimenté par Ed Emshwiller avec **Sun Stone,** le cube à images) dans un processus fictionnel. Utilisant des embrayeurs très simples, élémentaires, donc très forts en fin de compte : le regard (qui voit les myriades d'images à travers une fenêtre), la main (surlaquelle la boule, le cube d'images vient se poser à la fin)... Voyons ça...

(Visionnement des deux bandes)

DON FORESTA

Je voudrais faire une remarque sur la bande de Nakajima. Elle m'a fait penser à un sutra, le sutra de la ficelle d'Indra. Qui parle de l'univers. Je pense que c'est quelque chose de même ordre qu'il a voulu exprimer. Ce qui est intéressant c'est qu'un jour j'ai entendu quelqu'un utiliser ce sutra comme explication, assez poétique, de l'holographie. Car, comme vous le savez, dans un hologramme, l'image existe dans chaque morceau de cet hologramme. Si un hologramme est brisé il suffit de passer un laser par chacun de ses morceaux et l'image existe toujours en entier.

JEAN-PAUL FARGIER

Intéressant en effet, comme illustration du principe de non-contradiction : une partie est aussi le tout, ce qui est contradictoire existe pourtant dans l'hologramme et dans la représentation de la matière que Nakajima donne dans **Budhism...**

Avec **Act III** on fait un pas de plus : cette myriade de particules flottantes, virevoltantes, dont Nakajima nous montre que chacune contient toutes les autres, comme état de matière, Sanborn nous montre, lui, que ce sont des images, ces particules en suspension dans l'espace.

Le travail de Sanborn nous précipite dans une double plongée. D'abord, c'est comme un ralenti à l'intérieur d'un accélérateur de particules, on est au CERN, à Genève, et on voit le cœur de la chambre à bulles. Et puis on est aussi dans l'espace où naviguent les informations, des milliards d'images qui se frôlent, tourbillonnent, sans jamais se heurter, et de temps en temps il y en a quelques unes qui viennent se poser sur notre **terminal** : notretéléviseur. Sanborn donne ainsi une très belle représentation de la relativité de ce qui se présente sur notre écran de contrôle, sur cette fenêtre que nous appelons le «petit écran» et dont Virilio nous dit qu'il s'agit moins d'un écran que d'un hublot, d'un pare-brise. Car la télévision est un mobile lancé dans l'espace-temps.

La télévision a beaucoup plus à faire avec l'impression de relativité qu'avec ce que Bazin assigne au cinéma sous le nom d'impression de réalité : c'est ce que je voudrais démontrer maintenant que mon tour est venu d'intervenir en propre et plus seulement de présider ou d'animer ces débats.

L'image d'archive ou le joker universel. Ma démonstration repose sur ce que je propose de nommer le **devenir archive** de toute image de télévision. Pour commencer il faut isoler un moment particulièrement parlant du rituel télévisuel. C'est le moment où apparait ce clignotant : «images d'archive». Clignotant oui, car très souvent la régie fait apparaitre et disparaitre cet intertitre qui vient frapper l'image comme un sceau. Un signal. Attention : archives... Qu'est-ce que ça signifie ? Tout simplement que la télévision n'a pas l'image qu'elle devrait avoir à ce moment là qui peut faire l'affaire. Si elle se croit tenue, la télévision, d'indiquer par un clignotant qu'elle n'a pas la bonne image c'est que la situation est particulièrement grave pour elle. Car la bonne image, elle devrait toujours l'avoir, à ce moment-là : au moment des actualités, au moment du journal. Dans une émission ou une séquence d'ordre historique, on ne fait par clignoter l'avertissement «images d'archives» puisque là elles sont à leur juste place, dans leur rôle, les images d'archives, pas en déplacement, en remplacement comme dans un Journal Télévisé. Quand la télévision est prise en défaut (d'images) elle bouche le trou et met le clignotant. Normal, c'est honnête. Mais elle ne doit pas aimer ça, s'avouer battue. Car le projet global de la télévision c'est de filmer tout, toujours, partout, et si possible de le transmettre en direct, en raccourcissant toujours plus le délai entre l'enregistrement et la diffusion. «Ce matin à Beyrouth», «cette après-midi à Longchamp», «en ce moment même à la Chambre des Députés», etc... Les chaines de télévision qui diffusent des news 24 heures sur 24, tendent vers cet idéal : la diffusion instantanée de tout reportage.

L'évènement en direct (Exemple réussi : l'attentat contre Reagan. Pour celui contre le Pape, il a fallu faire appel au Super 8 d'un amateur).

C'est l'idéal aussi, toutes proportions (d'horaires fixes) gardées, du Journal Télévisé. Mais ce n'est en même temps qu'un idéal : cela n'est jamais complètement réalisable. La télévision voit donc son idéal, en fait, constamment battu en brèche. Elle ne filme pas tout, elle rate des tas de choses. C'est alors qu'elle fait appel, pour l'actualité, à des images d'archives. L'exemple le plus évident est celui d'une guerre qui éclate. On n'a pas eu le temps d'arriver, de prendre des images, de renvoyer des images, ou bien les frontières sont bloquées, alors on prend des images de la guerre précédente, des images du défilé de l'armée nationale sur la place de la Nation le jour de la Fête Nationale. Et on dit, ce matériel, ces engins de mort, c'est eux qui sont maintenant sur le champ de bataille où ce matin, à l'aube, les deux armées, etc... Mais si on réfléchit un peu on s'aperçoit que les images d'archives sont utilisées constamment. Pour illustrer n'importe quel sujet, l'économie, le social, l'art, etc., on puise dans le stock des images d'archives. C'est à dire qu'on fait appel à des images qui ne sont pas faites en direct. Pas faites directement pour ça.

Quel est à ce moment-là le rapport de l'image à l'information qui est diffusée ? C'est la voix qui véhicule l'information : l'image est donc en position d'illustrer cette information. En fait, si c'est la voix qui véhicule principalement l'information à la télévision c'est que celle-ci est presque toujours en défaut de direct. Sinon ce serait l'image et le son synchrones qui donneraient l'information. La preuve : les retransmissions sportives. L'information là vient de l'image (et un peu, très peu, du son).

Du coup, la voix est rendue quasi-muette. On entend quelques noms tomber de temps en temps de la bouche du commentateur. Ce qui est également intéressant à observer dans une émission sportive c'est le

devenir archive de l'image directe, à travers le **replay.** Le devenir archive est ici presque de l'ordre de l'immédiateté. C'est éclairant pour le statut de toute image de télévision : elle n'existe un instant que pour devenir archive éternellement.

Toutes les images peuvent devenir archive, mais toutes ne le deviennent pas. Il y a des images qui ne passent qu'une fois, qui ne reviendront jamais. Qui ne seront jamais archive rappelée pour servir une seconde, une troisième fois. Alors qu'est-ce qu'une image d'archive ? C'est une image qui a la capacité d'en remplacer une autre qui a un moment donné fait défaut. C'est une sorte de **Joker.** A partir de là, on peut imaginer toute une hiérarchie de l'archive. Il y a le joker qui peut remplacer deux ou trois images manquantes et il y a aussi le joker universel qui, à la limite pourrait remplacer toute défaillance. Le bouche trou par excellence. Une image d'archive c'est aussi une image qui a été un jour, une fois, la bonne image, en direct. Mais si elle revient comme archive c'est peut-être aussi parce qu'au moment où elle était en direct elle était taillée de telle façon, déjà, à pouvoir faire retour comme archive. Si dans toute archive il y a une certaine façon d'être en direct, le statut de l'image de télévision se joue entre son effet de direct et son devenir archive. Son devenir joker. C'est le devenir archive qui influe sur son effet de direct. Comment ? En imposant un certain poids de généralités assez fort et un poids d'individualité assez faible. Cela explique sans doute pourquoi les images de télévision ont ce côté interchangeable alors même qu'elles sont en direct. Elle laisse entrevoir toujours, par transparence, leur devenir archive. C'est comme s' il y avait un appel de leur futur sur leur présent. Ce qui laisse supposer qu'il est peut-être plus intéressant pour une image de télévision d'être image d'archive qu'image en direct. La «mauvaise» image plutôt que la «bonne». Si la règle, à la télévision, c'est l'interchangeabilité, on peut imaginer une sorte de lutte d'influences entre les images pour être toutes plus «archive» les unes que les autres. C'est le contraire de ce qui se passe au cinéma. Au cinéma, une image est irremplaçable, sinon c'est raté. La bonne image au cinéma c'est la plus singulière, celle qui a plus d'individualité par rapport à la réalité qu'elle représente, qu'elle tend même à vouloir remplacer en se faisant passer pour elle. Au cinéma, le destin d'archive d'une image c'est de revenir comme citation d'elle-même et non pas comme tenant-lieu d'une autre qui fait défaut. On a là deux systèmes vraiment opposés.

C'est le devenir archive qui délivre l'image de télévision de son lien avec la réalité ; c'est le devenir-joker qui la propulse dans le champ infini des **interfaces.** La meilleure image d'archives est celle qui a le plus d'interfaces possibles. C'est celle qui pourra se substituer le plus grand nombre de fois à une image défaillante dans une suite d'images.

Une suite, une chaîne d'images, mise en face d'une chaîne de mots. Car c'est bien ainsi que ça fonctionne la télévision : comme réponse improvisée à la question pressante : quelle image en face de tel(s) mot(s).

Voilà qui pourrait peut-être expliquer pourquoi, aujourd'hui, ce qui est au cœur des travaux vidéo les plus novateurs, c'est le rapport entre voix et image. Pas seulement le son, mais la voix. Je prendrais trois exemples.

Anthem de Bill Viola, qui est passé hier en compétition. C'est une suite d'images très belles, de paysages, de natures mortes, comme autant de vignettes utilisables par un journal télévisé sous forme de «diapos». Un son accompagne chacune de ces images. Différent chaque fois. Impressionnant chaque fois. Par son tranchant, son allure compacte. A la fin, on s'aperçoit que ce son est un cri et que c'était en fait le même son, modulé différemment, qui accompagnait les images, modulé à des vitesses différentes, produisant des graves ou des aigus. Dans ce travail de Bill Viola, je vois un renversement du dispositif habituel du rapport voix/image à la télévision. Là, c'est le son qui est l'archive, c'est le son qui a des interfaces infinies, tandis que les images sont irremplaçables, totalement empreintes de singularité. Ce travail d'individualisation de l'image fait par Bill Viola se produit objectivement en réaction contre la non-individualisation des images charriées par le flux télévisuel.

De Gary Hill, on peut voir ici deux bandes remarquables quant à leur façon de traiter ce problème : **Primarily speaking** et **Happenstance.** Celle-ci, réalisée sur un ordinateur, montre des mots qui engendrent des formes, des choses. Des mots émis par une voix s'écrivent sur l'écran et ces mots écrits, comme s'ils obéissaient à des inflexions pour former de vagues figures d'objets reconnaissables : arbre, etc. Entre ce qui est dit et ce qui est montré, au rebours de la logique télévisuelle, il y a une absence totale de relativité organique.

C'est la necessité la plus absolue qui les unit puisqu'il s'agit d'un lien de redondance. Mais d'une redondance évidemment pervertie. Parce qu'on voit bien que tout n'est pas redoublé, ni même redoublable. Il y a des pertes. Comme dans **Primarily speaking,** où Gary Hill pousse très loin le principe de l'illustration qui est censé régir le rapport voix/images. Dans cette bande, qu'il faut entendre en stéréo, il y a deux voix qui dialoguent et dont les mots font évoluer deux images inscrites dans deux rectangles sur l'écran. Les changements d'images obéissent à la voix. Tantôt l'image montre la chose énoncée. Tantôt il s'agit d'une simple succession d'images en fonction du rythme. Entre les deux, un seul interface, mais radical, preignant. La palpitation de la bande image n'obéit bientôt plus qu'à la palpitation des timbres et des rythmes : sur l'écran,

les images sont remplacées par deux carrés de couleurs unies. L'image joker par excellence. Ou l'équivalent vidéo du carré blanc sur fond blanc de Malevitch. En tout cas, le dispositif ne prend tout sont sens et tout son sel (on rit beaucoup) qu'en rapport avec l'ordre télévisuel, qu'il caricature et transgresse.

Le troisième exemple, c'est **The Commission** de Woody Vasulka. Il y a dans cette fiction digitale un principe de dédoublement hyper-actif, constant, qui ne peut se comprendre qu'en relation, lui aussi, avec le dispositif des images d'archives dont je viens de parler. Les voix se dédoublent et aussi les images. Il y a toujours un battement extrêmement rapide entre deux images. Il y a toujours un arrêt sur image on n'en fixe qu'une, mais la persistance rétinienne nous donne l'impression, pendant le déroulement de la bande, d'être en présence constamment de deux images. Tourniquet de direct et d'archive. Comme si l'une était en direct de l'autre, ou l'autre en archive de la première. La réalité étant abolie, il ne reste qu'une infinité de rapport entre deux images. Il n'y a plus que des jokers.

Un quatrième exemple, j'y songe soudain, pourrait être le **Scenario du film Passion** que Godard a réalisé après et non avant son film. Puisqu'il prétend justement qu'avant il ne peut y avoir de scénario, au sens écrit du terme. Dans cette bande il insiste qu'il ne veut pas écrire mais voir. Tout en ne cessant pas de parler. Ce qu'il cherche, en fait, c'est ce que les mots lui montrent au moment où ils ne sont pas encore détachés de la pensée, fixés sur une page, mais flottant entre pensée et imaginaire, voix et signe. Ce n'est pas un refus du mot mais une remontée dans la voix, jusqu'à ce moment d'incandescence où les images affleurent à la surface des mots. Et ça c'est une quête qu'on ne peut bien comprendre que si l'on se réfère à ce quela télévision fait du rapport mots/images : un lien lâche, faussement relatif, indifférent, interchangeable et pré-écrit. Ce que Godard reprocherait peut-être le plus à la télévision c'est d'employer des mots inertes.

C'était donc quatre exemples d'œuvres qui affrontent le rapport mots/images sur fond de relativité, telle du moins quela télévision la pratique. On pourrait presque en tirer une loi et dire queles recherches des plus intéressantes aujourd'hui en vidéo ne peuvent éviter cette question. Ce qui est tout de même curieux c'est que là où cette question surgit ce n'est pas au cœur de l'image mais à la frontière des images et des sons qui leur sont liés, dans l'interstice de la voix et du visible. D'où peut-être la faiblesse des «nouvelles images», qui ne se produisent pas en relation avec des sons dont elles seraient un «autre» nécessaire, mais seulement en relation avec les performances d'une technologie.

Nous allons maintenant entendre Woody Valulka, qui travaille depuis des années au plus près de la matière électronique et en particulier sur le nœud même du son électronique et de l'image électronique et en particulier de nous l'exemple de plus éclatant de ce que peuvent les «nouvelles images» quand elles sont tendues par un projet de **fiction** qu ne peut être qualifier, dans ce cas, que de **nouvelle...**

WOODY VASULKA

Pour commencer, je lirai ce que j'ai écrit en français dans le Catalogue de cette manifestation.
«La fiction vidéo commence à la première image. De même que le film a développé ses capacités d'expression en dépassant les limites de l'invention photographique, de même la narativité du medium électronique dépend de sa capacité à inventer une nouvelle image électronique.

Il faut promouvoir des principes radicaux de mise en image, un type nouveau d'images en mouvement comme par exemple les images générées et organisées par ordinateur».

Revenons à ce qui constitue la base de quelqu'un qui pratique la vidéo. C'est quelque chose qu'il a en commun avec celui qui fait de la photo ou du cinéma : un trou d'épingle. Ce trou analyse l'espace donné par la lumière et forme une image assez proche de ce que voit notre œil. Cet instrument est fait pour reproduire notre vision. Un tel phénomène est imprimé à un tel point dans notre société qu'on est en droit de parler, comme certains, d'impérialisme perceptuel.

Et cet impérialisme n'est pas sans conséquence sur tous les discours esthétiques, politiques, sociaux.

La vieille idée de développer une nouvelle narration est venue de l'invention de nouvelles images. On ne peut plus se contenter d'ajouter bout à bout des prises de vue. Comme le prescrit la syntaxe du cinéma. Il faut inventer des images spécifiques, de caractère électronique. Un instrument qui utilise le trou d'épingle ne peut pas donner cette possibilité. Il ne peut donner qu'un aspect de la réalité visuelle et il me semble que notre génération risque de rester prise à ce piège.

On peut seulement entrevoir ce que l'avenir nous réserve pour contourner cette erreur par l'invention de nouveaux systèmes de production d'images. Par l'ordinateur, entr'autres.

Qu'est-ce qu'un ordinateur ? C'est une machine qui n'a pas de conscience d'images. Pas de conscience du tout. C'est un ciel vide. Sur lequel n'importe quel théâtre peut être construit. Chaque opération particulière

d'un objectif, chaque mouvement d'une caméra, peuvent être rationnalisés à un degré qui frise l'obscénité. Tout peut être calculé numériquement : couleur, mouvement, perspective, interprète. Tout se construit à partir des chiffres. C'est la liberté de la nouvelle image que nous cherchons. Ce procédé est entre les mains des scientifiques. Il existe peu d'interfaces entre ces possibilités et le besoin général de l'humanité. On ne peut même pas les justifier esthétiquement.

J'ai amené quelques exemples de cela. Quelque chose produit en 68 à San Francisco, Centre expérimental de la Télévision. Une institution qui a été la première à solliciter l'intervention des poètes et des artistes sur ce nouveau medium. Voilà un **feed-back.** Des images scientifiques, qui n'ont pas été faites par des artistes. Elles introduisent un pari, elles lancent un défi à l'art de filmer qui est en fait difficilement supportable. La maîtrise en est très compliquée. Il faut des années et des tas de personnes pour définir un tel procédé d'images de base. Quelques artistes ont repris ce procédé, l'ont transformé. C'est de là que vient le premier cube d'Ed Emshwiller, créé en collaboration avec Smith. Cela a pris 40 jours pour élaborer ce volume à six côtés narratifs.

Voici maintenant la reprise par John Sanborn de ce procédé, dans **Act III,** qu'on peut considérer comme un hommage à Ed Emshwiller.

Et voici maintenant un autre exemple, réalisé par Sanborn et Winkler pour l'opéra de Bob Ashley. Cela permet un développement narratif intéressant. On voit tout de suite l'intérêt qu'il y a à tirer les marrons du feu des scientifiques et à les programmer dans les petites boîtes qui permettent un contrôle de tous ces mouvements en temps réel. Ce qu'Emshwiller avait mis 40 jours à réaliser, Sanborn et Winkler peuvent aujourd'hui l'obtenir instantanément en appuyant sur un bouton. Ce qui signifie qu'on a aujourd'hui un accès aux images entières grâce à la mémoire de trame.

On peut manipuler ces images dans tous les sens, toutes les dimensions. Mais on n'a pas encore accès à l'image elle-même en temps réel. Pour générer l'image synthèse, cela demande encore une autre échelle d'outils et de connaissances. Mis à part les quelques exemples qu'on vient de voir, nous devons admettre qu'une syntaxe qui viendrait de l'ordinateur et plus du cinéma est encore impensable. C'est encore le trou d'épingle que l'ordinateur prolonge, reproduit. La même vision.

JEAN-PAUL FARGIER

Bien... Mais je crois tout de même qu'une nouvelle syntaxe est en train de se dégager dans l'Art vidéo qui ne vient pas du cinéma. Mais d'une pratique quotidienne de la télévision. On a entendu hier plusieurs artistes dire comment ils essayent de se dégager de l'espace perspectiviste, de sortir du champ/contre-champ. C'est un grand plaisir aussi de voir arriver vers soi cette flotte d'images, cette flottaison qui ne doit rien au cinéma mais plutôt à une pratique de la simultanéité. Mac Luhan dit que le contenu de la télévision c'est le cinéma. Ne pourrait-on pas dire que le contenu de la vidéo c'est la télévision ? A nous de définir ce qu'est la télévision comme langage. J'essaie, pour ma part, d'avancer dans ce domaine en avançant des notions telles que celle **d'homme incrusté,** d'autonomie du corps par rapport aux décors, d'images joker, de devenir-archive, etc... Je crois que notre travail soit par des créations vidéo, soit par des analyses, soit par les deux, c'est de dégager, d'isoler, des segments de langage. La syntaxe dont vous parlez, Woody, n'est pas liée qu'à la production d'image... Votre recherche avec Steina pendant quinze ans ne portait-elle pas sur les éléments de base d'une telle syntaxe ?

WOODY VASULKA

C'est dans sa propre phénoménologie que la vidéo possède sa propre innovation syntaxique. Celle-ci est liée à la performance du medium. Et notre génération de vidéastes a passé effectivement quinze ans à essayer de dégager une sorte de vocabulaire nouveau. Mais nous nous sommes peu à peu rendu compte qui nous nous laissions piéger dans l'esthétique d'un outil. Qui aussi puissant soit-il ne pouvait que nous entrainer loin des systèmes esthétiques ouverts.

Nous devons partir de la compétition entre la musique, le théâtre, le cinéma, l'opéra, etc. L'ordinateur contient tous ces systèmes puisque ces codes sont universels. Toute la vidéo est spécifiquement inhérente à ces outils. C'est pourquoi je prends une position extrême sur ce que pourrait véhiculer le système binaire. Quelles sont les conditions pour qu'il croise une nécessité culturelle ? Dès que beaucoup de gens se mettent à utiliser une nouvelle machine, on assiste à une floraison d'œuvres uniformes. Comme les derniers extraits de «sortir de la trame» avec un Mirage... Il faut beaucoup réfléchir pour trouver un contexte intéressant où investir ce genre d'effets.

RAYMOND BELLOUR

J'ai été très touché par ce qu'ont dit les trois intervenants et je voudrais faire une petite proposition de méthode. Je m'excuse si je ne suis pas très très clair. La chose n'est pas facile à formuler. Cela s'adresse surtout à Woody. Comme vous le savez la théorie du cinéma a été longtemps bloquée par ce qu'on pourrait appeler le mauvais usage des métaphores linguistiques. Le promoteur en a été Eisenstein, qui a cru au départ que les choses qu'il inventait pouvaient se formuler en terme de langue. Je renvoie aussi aux textes de Vertov. Et c'est une chose qui a été, à mon avis, assez bien remise à sa place par la sémiologie. Or il me semble qu'à l'heure actuelle, au moment où les tâches de description de ce qui se passe en vidéo deviennent de plus en plus délicates, à cause de la complexité tout à fait nouvelle, fascinante, menaçante, des images qui nous arrivent, il y a une tentation devant ce trop de nouveau de recourir à la métaphorisation linguistique. Peut-être le jour où le branchement sera effectué entre une science linguistique ayant travaillé à travers les méthodes d'ordinateur et le travail génératif de l'image par l'ordinateur, peut-être alors pourra-t-on dire : oui c'est la même chose, oui à travers les processus du cerveau, la langue naturelle et la langue des images c'est la même chose. Mais je trouve que tant qu'on en est pas arrivé à dire les choses de cette façon là, tout usage de ces mots de grammaire, de syntaxe, de vocabulaire, etc. prête à caution. D'ailleurs tout à l'heure, quand Woody a parlé de vocabulaire, j'ai beaucoup apprécié qu'il ajoute : façon de parler. Il me parait très important de bloquer les choses par une espèce de nouveau formalisme, méthodologique et scientifique. Quand on parle de structures, de nouvelles organisations formelles, de langage, de nouveaux systèmes d'intensité reliés entr'eux, c'est autre chose. On essaye des mots anciens, bricolés. On fait du bricolage au sens où Levy-Strauss en faisait. Mais on n'essaye pas de trouver là-dedans tout de suite un chapeau scientifique.

WOODY VASULKA

Je suis reconnaissant à Raymond pour sa contribution. Moi qui soit disant vient des Etats-Unis j'ai toujours trouvé une certaine pureté d'expression dans les outils qui vous entraine loin de la formalité linguistique des images. Mais l'avenir du digital en matière de contrôle semble se dessiner du côté d'une utilisation des systèmes linguistiques : c'est ce qu'on appelle l'interface entre la parole et l'horizon. Qu'un ordinateur obéisse à votre parole, on ne sait pas encore quel impact ça va avoir sur toutes les disciplines qui utilisent l'ordinateur, mais on sait que ça en aura beaucoup. On pourra chanter ou siffler et tous les mouvements, toutes les couleurs suivront. Ce serait une ~~façon d'être synchrone~~ avec le rêve des sémiologues, qui peuvent mettre le doigt sur une image à travers la spécification conceptuelle qu'ils ont élaboré. Mais là on n'aurait plus à faire à une discipline synthétisante, capable de générer des images. Ce qui se passe c'est que les images sont encore aujourd'hui le produit du langage des ordinateurs, ce sont elles les véritables auteurs. Sauf dans quelques rares cas individuels qui évitent les clichés.

DON FORESTA

Quand on commence à travailler dans ce domaine-là, il faut se dire qu'on en est vraiment qu'au début de la vidéo et de l'image électronique. Il ne faut pas avoir peur de cette utilisation du passé, des images du passé. L'important c'est le processus cybernétique. On commence par une donnée, avec laquelle on fait une opération, puis on voit le résultat, et on relance d'autres données. C'est ça le processus fondamental de toute notre existence, du cerveau, du corps. C'est logique que ça devienne le modèle des systèmes de communication. Je suis d'accord avec Raymond. Une fois qu'on fixe des lois, on crée une église, le processus cybernétique s'arrête.

JEAN-PAUL FARGIER

J'allais dire un peu la même chose. La surenchère sur le «nouveau» est fatigante, intolérable. Le plus beau dans la bande de Woody, **The commission,** c'est finalement que pour mettre au point un langage nouveau il soit allé chercher des thèmes archaïques. Des choses qui touchent les hommes depuis toujours. Le rapport à la mort. Si la bande nous émeut tant c'est qu'il y a la mort, là, une fois de plus.

Ça commence par un masque funèbre. D'emblée, on est en présence d'un embrayeur fictionnel fort, et ça c'est incontournable, on ne pourra pas s'en passer de ce genre de sujet. Car ce n'est pas du tout la même chose de faire le travail digital que Woody fait là (cet aller retour ininterrompu entre deux points situés à l'infini, ces zooms incessants sur des images digitalisées, éclatant en petits carrés gris et noirs), non ce n'est pas la même si on fait ça sur un visage mort bouche ouverte ou sur une pomme ou une voiture. Si **The commission** nous bouleverse alors que les essais des Vasulka pendant dix ans (sur des pommes, des voitures, des mains, du pain) ne faisait que nous étonner par leur ingéniosité, c'est parce que cette bande traite de choses archaïques mais en rapport avec la technologie la plus avancée. On y trouve par exemple la métaphore des rapports de l'artiste à la technologie à travers les rapports de la virtuosité de Paganini à son corps perclu, bientôt inerte, mort. Ça parle donc, comme quelques œuvres capitales de Paik, de la situation de l'Art face à des technologies nouvelles...

UN AUDITEUR

Est-ce qu'on peut développer un peu la notion introduite par Paul Virilio au début : celle de la vitesse en vidéo ? Ce qui me frappe ici dans tout ce que je vois, c'est qu'il s'agit finalement, à part quelques exceptions, d'œuvres plûtot lentes. Je voudrais savoir si cette notion de vitesse fait partie pour vous de la surenchère du nouveau ? Est-ce que vraiment ça correspond par exemple à un besoin de s'opposer à la télévision ?

JEAN-PAUL FARGIER

J'ai posé la question à Virilio dans la suite de l'entretien. En opposant les vitesses rapides que Paik utilise et les ralentissements que Godard aime bien. Pour Virilio, la vitesse ce n'est pas seulement la rapidité, c'est aussi la lenteur.

DON FORESTA

Quand on parle de vitesse en vidéo il ne s'agit pas forcément de la vitesse de ce qui passe dans l'image, ou du passage d'une image à l'autre. Il peut s'agir aussi du contenu. Comme on le voit chez Paik, qui superpose parfois six niveaux d'images. Des choses presque prises par hasard, juxtaposées. Pour provoquer un autre sens. C'est une vitesse qui vient du contenu, pas du temps.

JEAN-PAUL FARGIER

Si on donne six images à regarder en même temps, les vitesses se cumulent.

DON FORESTA

Il y a aussi la vitesse au sens du direct : on peut créer une image tout de suite. La manipuler tout de suite. Les moyens de contrôle ne cesse de gagner en rapidité. Dans l'informatique, on atteint des vitesses énormes. On approche de la vitesse du cerveau. On va bientôt pouvoir créer des images à la vitesse de la pensée.

Un jour, j'étais chez Sony avec Paik. Et Paik leur a demandé : quelle est la recherche sur laquelle ils mettent le plus de forces actuellement ? **Sur la réception sans récepteur.** C'est un peut difficile d'imaginer mais pratiquement cela signifie qu'il n'y aura plus de poste de télévision, plus d'écran, mais une espèce de champ. Dans la maison, il y aura une pièce où on entrera et où on pourra trouver la chaîne de son choix et vivre avec la chaîne choisie. Ray Bradbury, dans les années 50, a écrit une nouvelle qui ressemble à ça. Il a décrit une pièce dans la maison où les enfants aimaient à jouer à être à l'intérieur de la télévision. Ils jouaient à la jungle. Un jour les enfants étaient vraiment engagés dans la jungle, ils faisaient beaucoup de bruits de jungle, le père est venu pour éteindre le téléviseur, il est entré dans la pièce des enfants et le lion l'a mangé. Voilà la réalité du futur.

JEAN-PAUL FARGIER

Revenons au passé. Je voudrais demander à Woody Vasulka comment, pourquoi, il a choisi cette histoire de Berlioz et de Paganini pour sa première fiction vidéo.

WOODY VASULKA

Je crains que la réponse soit trop simple. J'ai pensé que je devais apporter ma propre contribution au 19ème siècle. Parce que récemment je me suis rendu compte que je devais beaucoup à ce siècle. J'ai cherché un sujet auquel je pourrais appliquer certains concepts très particuliers. Mon principal intérêt était de prendre une image produite par une caméra et de l'employer comme si elle avait été générée de façon purement électronique. Elle devait pouvoir assumer son caractère électronique exactement comme un son. Ce qui comptait c'était toutes les expériences faites dans le passé, au niveau de l'électronique. Le reste, les éléments symboliques, conscients ou inconscients, devaient venir de surcroît. Je me suis cru très malin en croyant pouvoir appliquer certains effets techniques que j'avais mais au point ailleurs mais cette fois dans un contexte complètement différent. Mon pari était le suivant : est-ce qu'il est possible de traiter la forme et le contenu sans rapport l'un avec l'autre ?

Quand on fait ce genre de pari il y a un danger. C'est qu'on peut très bien se borner à l'anecdote, entrainer le spectateur à ne réagir qu'anecdotiquement. J'esperais que le spectateur verrais le pari, pas l'anecdote. Ce n'est pas ce qui se passe en général. Le spectateur synthétise forme et contenu. Mon pari s'est retourné contre moi. La morale de tout ça c'est que lorsqu'on possède une maîtrise technique il ne faut pas trop jouer avec sa pensée.

JEAN-PAUL FARGIER

La maîtrise de l'instrument c'est le sujet même de **The commission.** Et la maîtrise de soi... à travers la commande téléguidée de Paganini à Berlioz.

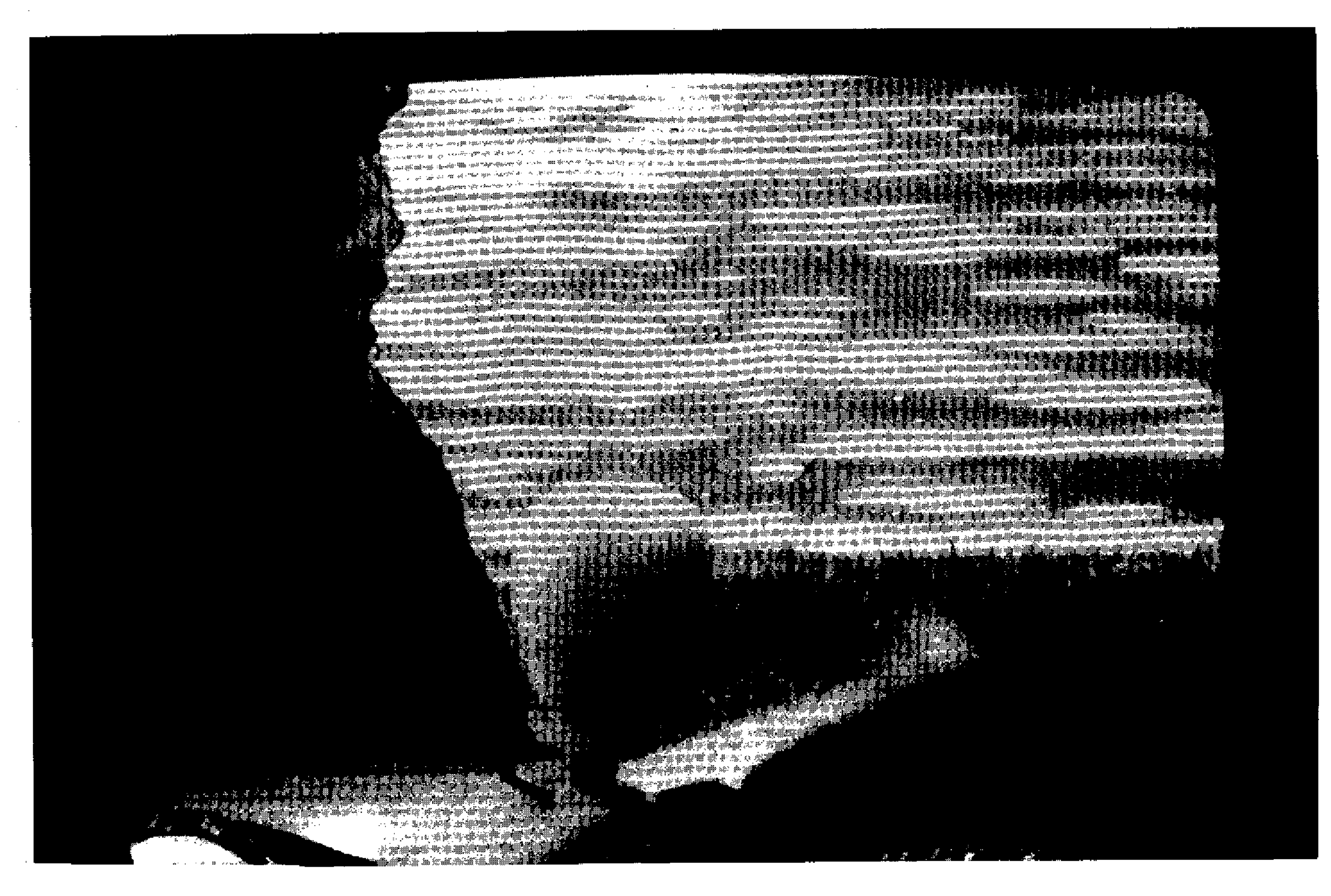
WOODY VASULKA

La relation de ces deux personnages a quelque chose à voir avec la compréhension du monde d'aujourd'hui. Paganini c'était vraiment la première star, le premier artiste très populaire. Et Berlioz, en intellectuel, a été fasciné par ce phénomène de Paganini. Ce fut la seule relation intellectuelle de toute la vie de Paganini. La commande, elle, a à voir avec les processus de financement. Toutes ces relations symboliques entre hier et aujourd'hui ont été rationnalisées par Ernest Gusela et moi-même quand nous avons décidé de faire cette bande. Les autres motifs comme la mort, c'est quelque chose qui me vient de mon passage par une école de cinéma. Et ça nous amuse maintenant de voir à quel point il est facile de jouer avec ces vieux codes : la mort, la violence, l'ignorance. Des choses qui viennent se glisser dans l'œuvre des créateurs, quoi qu'ils fassent.

AGATHE MURDER (Agathe LABERNIA)



MON TOUT PREMIER BAISER (Danielle JAEGGI)



QUATRIEME SEANCE : LA FICTION VIDEO AU RENDEZ-VOUS DE TOUTES LES MODERNITES

JEAN-PAUL FARGIER

Le rendez-vous de la vidéo avec la modernité, telle que les arts l'ont historiquement mise en œuvre, coïncide avec le défi que la télévision adresse à tous les arts du seul fait de sa simple existence. Machine à tout représenter, machine à traduire instantanément toute action et représentation, pour la diffuser immédiatement, la télévision lance aux diverses pratiques de la **Représentation** le défi de la **Simultanéité.** C'est aussi bien celui de la Radio. Ce qui fait qu'on peut relever, depuis les débuts de l'art moderne, disons depuis le cubisme, toute une série de rivalités avec la Radio, puis avec la Télévision. Je préfère le terme de rivalité à celui d'influence que l'on emploie habituellement dans les histoires comparatives de l'Art.

Joyce, par exemple. Il y a dans son œuvre des marques explicites de rivalité avec la Radio comme pratique de la simultanéité, de la multiplicité, du mélange. Dans **Finnegans Wake,** à plusieurs reprises, il y a des parodies de radio ; beaucoup de jeux de mots dans le texte fonctionne comme du **cup-up** de radio, comme si l'on passait (d'une syllabe à l'autre) d'un poste à un autre. C'est une réponse à la Radio. On pourrait donc faire, ou refaire, l'histoire de l'art moderne comme série de réponses au défi des médias de la simultanéité.

De Joyce à Céline, de Burrough à Guyotat, de Kerouac à Sollers, pour la littérature ; Pollock, pour la peinture, Cage en musique, Cunningham pour la danse... Il y a chaque fois une tentative de faire coïncider instantanément l'œuvre avec sa production, avec le geste créateur.

Il est donc intéressant de constater que la Vidéo, qui a commercé comme Art en 1963, après les réponses de Joyce, de Cage, de Pollock, de Cunningham, a posé d'emblée, avec Paik et Vostell, le problème de la modernité comme rapport au défi de la télévision. L'Art Vidéo a commencé à définir ce qui était pratiqué sans être pensé comme tel par les autres arts. Elle a identifié la télévision comme source d'un défi et elle a commencé (avec Paik surtout) à faire une archéologie des réponses spontanées à ce défi (les bandes sur Cage, Cunningham, Ginsberg). On pourrait faire l'histoire de l'Art Vidéo comme série d'index pointant chaque fois un nouvel aspect de ce défi et une nouvelle façon d'y répondre. L'ensemble de ces index contribue à définir un espace de dépassement de ce défi.

Ce matin, nous allons essayer d'apercevoir les bornes flottantes, floues, de cet espace. Ces bornes se nomment par exemple : **Indentification** (Danielle Jaeggi montrera jusqu'où on peut la déplacer) **Simulacre** (Jean-Marie Piemme en fera le tour), **défiguration** (Chris Dercon en mesurera l'ombre portée).

DANIELLE JAEGGI

Je ne parlerai pas de la vidéo en général : ce n'est qu'un support dont les usages sont multiples. Je ne songe pas à nier l'existence d'autres formes de vidéo proches de la musique ou des arts plastiques mais je m'attarderai plus particulièrement sur la vidéo de **fiction** et je vous fera part des questions qu'en ce qui me concerne, je suis obligée de me poser, lorsque je conçois une fiction avec ce moyen spécifique qu'est la vidéo.

Mon exposé comprendra deux parties : dans le première partie, j'évoquerai le problème de **l'identification** du spectateur dans une fiction vidéo et dans la seconde une **fiction interactive** à choix multiples. En effet, que la fiction soit linéaire ou non, la question de l'identification reste toujours posée.

Pour commencer, je ne résiste pas à l'envie de faire référence au manifeste bien connu d'André Bazin **«Pour un cinéma impur»**. Ecrits dans les années cinquante, les articles de Bazin ont gardé leur pertinence aujourd'hui non seulement dans le domaine cinématographique, mais aussi dans celui nouveau de la vidéo fiction. «Tout se passe donc comme si la thématique du cinéma avait épuisé ce qu'elle pouvait attendre de la technique. Il ne suffit plus d'inventer le montage rapide ou de changer le style photographique pour émouvoir. Le cinéma est entré insensiblement dans l'âge du scénario ; entendons : d'un renversement du rapport entre le fond et la forme. Non point que celle-ci devienne indifférente, tout au contraire, la matière, plus nécessaire, plus subtile-, mais toute cette science tend à l'effacement et à la transparence devant un sujet que nous apprécions aujourd'hui pour lui-même, et sur lequel nous sommes de plus en plus exigents.»

Après toute une période où le cinéma se cherchait comme technique, Bazin ose parler de sujet, de scénario, d'émotion.

Pour qu'un récit fonctionne, qu'il touche, cela suppose que le spectateur puisse s'identifier, du moins partiellement, à un ou plusieurs **personnages.**

Et le mot identification, dans ma bouche, n'est pas connoté négativement. Pourquoi cette précision ? Parce que tout un courant artistique s'est opposé à l'identification. S'identifier c'était comme perdre une partie de son identité propre, ne pas avoir de **distance.**

Je trouve dans le milieu universitaire des traces de cette méfiance envers le «premier degré». Mes étudiants en vidéo et en cinéma par exemple ont peur d'émouvoir le spectateur en le laissant s'identifier. Ils veulent prouver qu'ils ne sont pas dupes. Pour aller contre ce parti-pris, je leur montre que l'identification a toujours fonctionné dans les récits, mais sous différents modes, qu'elle répond au désir de pouvoir vivre, dans l'imaginaire, d'autres vies que la sienne.

A ce propos, j'aimerais vous citer un passage du dernier roman de Kundera **«L'insoutenable légèreté de l'être»**. A la page 15, donc au début du roman il écrit :
«On ne peut jamais savoir ce qu'il faut vouloir car on n'a qu'une vie et on ne peut ni la comparer à des vies antérieures ni la rectifier dans des vies ultérieures. Vaut-il mieux être avec Tereza ou rester seul ? Il n'existe aucune comparaison. Tout est vécu tout de suite pour la première fois et sans préparation...
...Thomas se répète le proverbe allemand : einmal ist keinmal, une fois ne compte pas, une fois c'est jamais. Ne pouvoir vivre qu'une vie, c'est comme ne pas vivre du tout.»

Kundera pose ici le paradoxe du roman (qui donne à vivre plusieurs vies au lecteur) et du personnage (qui comme le lecteur, n'en a qu'une seule... sauf s'il vit au delà de la réalité, par exemple dans un récit de science-fiction aux univers parallèles).

Par rapport à ceux qui affirment que s'identifier c'est s'aliéner à des modèles dépassés ou être victime passive d'une illusion, le psychanalyste Octave Mannoni fait apparaître la complexité du mécanisme d'identification avec la formule **«Je sais bien, mais quand même !»** Ce qui veut dire qu'une croyance, dans une fiction, n'est jamais totale. Si une partie de soi croit à la chose racontée, il n'y a jamais d'adhésion complète, il subsiste toujours une autre partie qui garde sa distance.

Abordons maintenant les problèmes spécifiques de la vidéo de fiction : Grâce à sa matière même, l'image vidéo permet de jouer très facilement avec les corps ; dans une image électronique ils ne sont qu'une série de points qu'on peut truquer un à un. La tentation est grande de destructurer complètement les corps, d'en faire des formes abstraites où il n'y a plus rien de l'être vivant.

Je ne suis pas contre le fait de jouer avec l'image du corps, mais quand on met en place une fiction, - j'ai moi-même été confrontée à ce problème -, à trop jouer avec l'image du corps, on prend le risque de briser complètement l'identification.
Dans son article sur **«Le stade du miroir»**, Jacques Lacan rapelle que l'enfant, au début de sa vie, n'a pas une image de son corps totalement constituée où il se voit complètement séparé de sa mère ou de ce qui l'entoure, il ne sait pas se distinguer du Tout, et ce n'est qu'entre 6 mois et 2 ans que, voyant sa propre image dans un miroir, il arrive à se différencier et à avoir une image de lui-même. Si je fais référence au stade du miroir, c'est pour rappeler que l'image du corps n'est pas innée, qu'elle se constitue progressivement et que si on la manipule, si on la destructure, cela agit très vite sur les phénomènes d'identification.

Tout à l'heure, on a vu **«Stations»** de Bob Wilson, qui va tout à fait dans le sens de ce que j'affirme ici.

Bob Wilson joue sur les fantasmes du petit garçon, construit des trucages très intéressants pour donner forme à ce que l'enfant désire, ce qu'il voit par la fenêtre ; mais il ne touche pas au corps sauf quand le petit garçonf imagine que ses parents brûlent : à ce moment les corps sont détruits d'une manière violente qui fait mal par son réalisme. Bob Wilson ne destructure pas les parents par un évanouissement des points qui formes leurs silhouettes mais par des flammes ainsi qu'on peut se le figurer dans un cauchemard. Je crois que consciemment ou instinctivement Bob Wilson a compris que si l'on touche à l'image du corps comme si elle était n'importe quelle matière électronique, on perd une certaine qualité d'émotion.

J'aborde maintenant un sujet bien actuel, celui des fictions à choix multiples : Elles posent de manière aiguë le problème de l'identification.

C'est l'emploi d'un vidéodisque piloté par un micro-ordinateur qui rend le choix proposé technologiquement possible.

Le micro-ordinateur est programmé de telle sort qu'à certains moments donnés le spectateur ludique qui veut prolonger l'histoire à sa manière (mais selon des itinéraires préenregistrés) se trouve confronté à des alternatives.

Quelles sont ces alternatives ?
C'est là que la fiction doit se démarquer de la technologie.
Je remarque qu'actuellement la seule identification proposée repose sur une stratégie de réussite ou d'échec. Si quelqu'un par exemple est poursuivi, il doit tenter d'échapper à ses poursuivants, s'il est enfermé dans un lieu clos, il doit essayer d'en sortir dans une logique de vie ou de mort.

Pourquoi pas, mais il me semble que la simple alternative entre réussite et échec est très limitée.
Une logique de fiction doit aussi inclure le hasard, les désirs multiformes, l'ambivalence.

Il me paraît dont intéressant de creuser cette question pour ne pas se retrouver uniquement face à des fiction stratégiques.

«En travaux pratiques de physique, n'importe quel collégien peut faire des expériences pour vérifier l'exactitude d'une hypothèse scientifique. Mais l'homme, parce qu'il n'a qu'une seule vie, n'a aucune possibilité de vérifier l'hypothèse par l'expérience de sorte qu'il ne saura jamais s'il a eu tord ou raison d'obéir à son sentiment. **(«L'insoutenable légèreté de l'être» p.48).**

Ce que pourraient offrir des fictions alternatives, c'est de laisser le spectateur s'identifier au choix, du choix sans importance au choix qui marque une vie sans que cela soit toujours évident.

Prendre le train de Il heures au lieu de celui de 9 heures peut ne pas avoir d'importance comme cela peut avoir des suites imprévues et capitales (des rencontres, un retard lourd de conséquences...) sur toute une existence.

J'appelle de mes vœux des fictions où le hasard, la vie, entrent en ligne de compte.

Si le vidéodisque permet de jouer avec la multiplicité des choix, ce n'est pas cette technologie qui est à l'origine de ce genre de récit.

Les romanciers s'y sont essayé depuis longtemps. Citons entre autres Raymond Queneau, Georges Perec. Des auteurs de science-fiction comme Philip K. Dick ont, sans laisser d'alternative au lecteur, raconté des histoires de vies, de temps parallèles, jouant eux aussi avec l'idée de choix, déjà évoquée dans des œuvres classiques comme **«Jacques le Fataliste»** de Diderot.

Pourquoi cette fascination pour la multiplication des itinéraires dans l'espace et dans le temps ?
Parce que justement on n'a qu'une seule vie, contrairement à ce qui se passe dans le monde du rêve et du fantasme où, puisque le Temps est aboli, on en a plusieurs.
C'est donc une structure de récit qui a fortement à voir avec celle de l'inconscient puisqu'elle annulle l'Irrémédiable par des sauts d'un lieu à l'autre, des retours dans le passé, des projections dans l'avenir.

CHRIS DERCON

J'avais proposé pour ce colloque une intervention sur l'histoire de la fiction vidéo depuis les premiers embryons de fictions (par exemple, les œuvres de l'américain William Wegman). Mais après tout ce qu'on a entendu ici ces derniers jours, et surtout après tout ce qu'on a vu, il me semble plus urgent d'aborder la problèmatique de la **représentation** dans les fictions vidéo d'aujourd'hui : le désir indéniable pour l'effet visuel, le désir de parler de reproductions similaires, le désir de montrer des images catastrophiques, comme nous l'avons vu dans «Stations» de Bob Wilson. Mais le seul travail historique que je ne pouvais pas m'abstenir de citer, c'est le travail de Wegman, parce que son œuvre a beaucoup à voir avec ce dont Danielle Jaeggi vient de parler. Car on voit dans le travail de Wegman une proposition constante de l'échec. C'est la structure même de son travail qui le distingue de presque toutes les bandes des années soixante dix : Wegman (mais aussi d'autres pionniers de la fiction vidéo comme le groupe Canadien **General Idea**) introduit dans le rapport artiste/spectateur une **troisième personne.**

Dans le cas de Wegman, c'est un chien (Man Ray), dans le cas de General Idea, c'est une beauté (Miss General Idea 1984). Je crois que ceci est très important. Car on peut voir dans cette «troisième personne» le début ou bien le désir pour une stratégie narrative.

Ces derniers jours, on a entendu, et on a vu, que les œuvres qui «racontent des histoires», trouvent souvent leur sujet dans de l'électronique, reprennent souvent des formes de la télévision ou font allusion à quelque chose qu'on a déjà vu dans les magazines, au cinéma ou à la télévision. On a même posé cette question : les effets spéciaux, qu'on retrouve souvent dans les fictions vidéo, ne sont-ils pas un peu gratuits ? En abordant hier, la signification de l'image électronique, comme par exemple les images digitales dont Vasulka parlait, on a même suggéré une certaine perte de la réalité, pour ne pas utiliser tout de suite les mots **simulacre** et **simulation.** On a même vu qu'aujourd'hui, le monde ne vit que d'être photographié, filmé et puis retransmis sur des écrans électroniques. Michael Klier nous en a donné un effrayant exemple avec **«Der Riese».** Mais il me semble qu'on a peu parlé de la problématique de la représentation dans cette société tout à fait médiatisée. Je crois que beaucoup de fictions vidéo nous en parlent. Dans la plupart des fictions vidéo, et d'ailleurs dans les vidéoclips également, on peut découvrir une véritable fascination pour une **représentation autonome.** On a même souvent l'impression que c'est la représentation en soi qui est représentée. Je veux citer ici ce que j'appelle : «l'école française de la colorisation». C'est comme si le désir révélateur de «l'Art Vidéo», ou bien de tout l'art moderniste des années 60 et 70, était remplacé par un désir pour l'effet, pour le «look».

C'est comme si dans **«l'époque vidéo-vidéo»,** pour utiliser le terme qu'Andrée Duchaine a introduit, on était fasciné uniquement par la représentation. On affiche une véritable fascination pour les apparences d'un ordre tout à fait artificiel. C'est tout à fait cette culture d'une image enflammée, dont parle le critique américain Frederic Jameson dans son article «Post-modernism and Consumer Society». Richard Ugolini avec «Peinture à l'eau» nous en donne un exemple frappant : une parodie. On peut retrouver cette même fascination pour la représentation autonome dans «Prostitute la Ultima Cena» d'Alain Bourges. Bourges s'adresse à une société qui a perdu tout à fait le sens de l'expérience et qui a comme seul objet la médiation. Cette même problématique, on peut la retrouver dans les arts plastiques d'aujourd'hui. Il est nécessaire de rappeler les rapports entre les arts plastiques et la vidéo dans le contexte d'un festival qui a comme enjeu politique,si je puis dire, de prouver les liens entre la vidéo, la télévision et le cinéma.

En 1977, le critique américain Douglas Crimp, lié à la revue «October», organisait à New York une exposition importante intitulée «Pictures». Toute la gamme de significations du mot «Pictures» contient la notion de représentation, ou bien d'images de quelque chose. Crimp constatait que dans le travail de plusieurs peintres New Yorkais, dont en autre Jack Goldstein, la relation entre la reproduction et l'objet reproduit s'était complètement estompée. Je crois que ceci est très important pour comprendre l'«Amour Transcodé» de Patrick Prado ou «Prostitute la Ultima Cena» d'Alain Bourges. Goldstein travaille à partir d'images existantes : documents photographiques et la dernière guerre et documents photographiques à caractère scientifique.

Les peintures à la bombe de Goldstein ne constituent pas une interprétation de la réalité, mais se bornent à raconter d'autres reproductions similaires. Les photos qu'utilise Goldstein, esthétisent et objectivent déjà la violence et à cause de sa représentation de la représentation, cette indifférence prend encore un caractère plus explicite. La représentation dans le travail de Goldstein acquiert une fonction autonome. Il est intéressant de mentionner ici **«Orage»** de Dominique Barbier. Barbier pose la même question que Jack Goldstein : «Guerre dans le ciel ou feu d'artifice ?». Goldstein et Barbier ont perdu l'expérience de la réalité. Se trouvant dans une situation paradoxale dans laquelle la connaissance ne passe qu'à travers un véhicule technologique, l'artiste, mais aussi le réalisateur de vidéo clip, dilate à l'extrème le caractère artificiel des images. **L'effet gratuit** ou la démonstration un peu gratuite des effets spéciaux, **n'est plus du tout gratuit** mais obtient un caractère politique et même éthique.

Autre exemple : le travail de Cindy Sherman. Les photos de Cindy Sherman montrent des stéréotypes féminins qu'on retrouve dans le cinéma, dans les feuilletons de télévision et dans les magazines de femmes. Sherman met en scène des stéréotypes féminins en utilisant toujours les plans, la lumière, le «method acting», bref, tous les codes, du cinéma hollywoodien. La vie de tous les jours est amalgammée à la société du spectacle. Le langage, les techniques de média sont déjà là et happent le sujet à sa naissance. Le travail de Sherman convoque tous les films qu'on a déjà vu, pour compléter le tableau fictionnel, pour s'imaginer le drame absent.

Les photos de Sherman imposent à la réalité un système de signification d'ordre ready-made. On peut trouver dans beaucoup de fictions vidéo et vidéo clips les mêmes «tactiques». On l'a vu d'ailleurs dans «It starts at home» de Michael Smith et dans «Cherie mir ist schlecht» de Marian Kiss, Gustav Hamos et Ed Cantu. Plutôt que de lutter contre les médias, ces artistes les secondent et cherchent à retenir un moment d'émotion, au moment du montage ou du remake. Le montage constitue le vrai sujet de la vision. On peut dire aussi que si la perception de la réalité est de toute façon fausse, toute opération vers l'originalité est inutile. Il ne reste plus aux artistes qu'à accélérer la reproduction de la reproduction. Le champs véritable de l'imaginaire se trouve dans le découpage et le montage. L'artiste n'est plus un créateur, mais devient un arrangeur, un pasticheur et un **bricoleur.** On a parlé souvent ici de fictions vidéo qui trouvent leur sujet autour du monde de la télévision, mais j'ai l'impression qu'on a évité - par respect ou par politesse ? - d'utiliser des termes comme parodie, pastiche, bricolage, ou arrangement.

Le travail de Goldstein et Sherman nous montre aussi - Sherman «joue» souvent des femmes angoissées, battues ou horrifiées - un désir pour des **images catastrophiques.** Je pense que la rhétorique et le spectacle qui résident dans l'utilisation de ces images catastrophiques sont considérés par ces artistes comme contrepoids à la perte de la réalité dans une société entièrement médiatisée. Cette même fascination se retrouvent dans les vidéo-clips qui me semblent submergés par le sexe et la violence. On peut également trouver le même «trajet» dans le travail d'Agatha Labernia, de Koen Theys et de Klaus vom Bruch. **«Diana»** de Koen Theys, autour de la déesse de la chasse et de la fertilité (!), a comme seul motif une poursuite. Klaus vom Bruch, parti d'un engagement politique, d'une critique surles médias, s'est engagé à faire des spectacles ambigus, hollywoodiens. Dans **«Das Alliiertenband»** vom Bruch regarde d'une façon très fasciné, mais aussi en s'excusant, des images de guerre. Alors que dans le travail suivant, **«Charmant-band»** c'est vom Bruch lui même qui joue le rôle du pilote. Comme Goldstein, vom Bruch et Theys pointent du doigt la notion d'une perte de réalité, en même temps qu'ils veulent contredire celle-ci par des images violentes, catastrophiques. Vom Bruch et Theys, avec leur mode de la citation et de la nostalgie pour des signes archaïques, catastrophiques, violents et même attavistes sont prisonniers d'un monde entièrement simulé. S'il n'est plus possible, comme le dit Germano Celant, de fonder à nouveau un monde de connaissance propre, distinct d'un monde simulé, il est permis d'assumer la falsification comme instrument de connaissance, et pour ce faire, il faudra éliminer tout conflit entre le réel et l'illusion, accélérer le caractère spéculatif et imitatif de la perception, concevoir la vision artistique non plus seulement derrière l'écran du hublot spatial, mais à travers la multiplication à l'infini, utilisant des caméras et appareils photographiques, du paysage terrestre et extra-terrestre. C'est pourquoi le travail de Bourges, de vom Bruch et de Theys me semble plus actuel, plus explicite dans ce contexte que la culture de Mandala, de Ko Nakajima, de John Sanborn et de Dean Winkler.

JEAN-MARIE PIEMME

Si vous le voulez bien, je vais commencer par un rappel, si je parle ici de vidéo, c'est en fonction de mon intérêt pour le théâtre et l'opéra ; c'est à travers ces deux disciplines là que m'est venu de l'intérêt pour la vidéo. Pourquoi ? Pas comme on pourrait le croire à priori parce que je m'intéresserais spécialement à l'utilisation de la vidéo sur les plateaux de théâtre, ce qui est relativement à la mode pour l'instant, mais plutôt parce que j'ai le sentiment qu'il existe des voisinages de problématiques entre certains courants de la vidéo, car je ne prétends pas parler pour la totalité de ce qui se fait en vidéo, et une certaine orientation du théâtre contemporain.

Pour essayer de cerner cette proximité, je dirais queles deux disciplines touchent à l'organisation du non vrai : sans refaire toute l'histoire du théâtre ici, il faut rappeler l'avènement de la mise en scène en tant que telle à la fin du dix-neuvième siècle. En un siècle à peu près, le théâtre est passé au fond, d'une tentative pour produire l'illusion du vrai sur la scène à l'organisation de la scène comme espace du non vrai. Dans un premier temps, on essayait de faire «comme si», c'était toute la logique de la représentation illusioniste

qui faisait que, si l'auteur avait écrit que la scène se passait dans la salle à manger autour de la table, il y avait sur le plateau en principe : une table, des chaises et des gens assis autour de la table. Le théâtre a évolué vers un espace non vrai, c'est à dire un théâtre où les composantes théâtrales s'affichent en tant que telles, où l'idée que la scène serait le double du réel est totalement perdue. Cette évolution, je vous le fais remarquer, n'est pas tout à fait sans rapport avec les médias, et notamment avec les images mécanisées, car c'est de manière assez évidente, au moment où se développent les images mécanisées, c'est à dire en clair, l'image photographique et le cinéma, que le théâtre commence à évoluer vers le non vrai, ce qui tendrait à faire penser que dans une société, les médias s'organisent en système, qu'ils sont hiérarchisés entre eux et ne coexistent pas simplement les uns à côté des autres.

Lorsqu'un média arrive à assumer une fonction dominante, il libère les autres de cette fonction là, c'est à dire que dès l'instant où l'image ressemblante trouve sa place la plus efficace à l'intérieur des images mécanisées, elle libère le théâtre de la nécessité d'avoir à figurer le réel et elle permet par conséquent au théâtre d'aller explorer les zones totalement différente de ses zones d'exploration précédente ; donc si le théâtre a évolué vers la non représentation en quelque sorte, non représentation au sens où on parle couramment de représentation, si le théâtre a évolué vers une non représentation, c'est évidemment parce que la représentation était bien assumée sur un autre secteur.

Or, ce qui va m'intéresser dans le rapprochement vidéo et théâtre, c'est que la vidéo en quelque sorte se situe également sur ce terrain là. On a assez bien rappellé tous ces jours-ci combien elle avait rompu de manière systématique avec le système de la narration classique et combien, finalement elle était organisée à partir d'un principe de construction.

Ce qui fonctionne dans une vidéo, ce n'est pas l'effet de double, c'est l'effet de la construction, exactement comme au théâtre, ce qui fonctionne, c'est l'effet de construction, mais à partir de données immédiates très différentes, et plus comme par le passé l'effet de double.

Si j'essaye maintenant d'avancer un peu dans l'idée de la construction, sans chercher à quadriller complètement le sujet, je repère au moins quatre possibilités qui me paraissent structurer pas mal de vidéos, et qui sont en même temps des questions que se pose le théâtre :

- **Première possibilité,** on vient d'en parler ce matin, et j'en suis particulièrement heureux, c'est la notion de parodie.
Pas mal de vidéos sont construites autour de l'idée de **parodie,** mais parodie est à entendre dans un sens assez particulier, je veux dire que je n'identifie pas la parodie au deuxième degré. Danielle Jaëggi disait que le deuxième degré n'était pas ce qu'il y avait de plus intéressant, et c'est ce que je pense, la parodie dans le sens où cela consisterait «à mettre des moustaches à la Joconde» ne me paraît pas essentiel. Ce que j'appelle la parodie serait plutôt localisée dans un exemple que j'ai vu hier **-La mort en VHS -** on prend une séquence du cinéma classique, et on se met à jouer avec elle.

Cette idée là est une idée qui est simple mais s'il y a une parodie plus subtile, toujours dans cette bande, ce serait à partir du moment où on regarde comment celui qui joue sur l'écran, joue par rapport à l'image, c'est à dire, dans le jeu même de l'acteur - la parodie est dans le fait que celui qui et sur l'image installe un dialogue réel avec son corps par rapport au mouvement corporel que les images nous montrent par ailleurs, et là on atteint un niveau de la parodie très sérieux, ce n'est plus simplement une donnée comique, ce n'est pas une donnée de travestissement qui viendrait annuler le matériau que l'on parodie, c'est une manière d'entrée en dialogue avec le mouvement de référence. La parodie pour moi est là, ce n'est pas du tout travestir au sens péjoratif du terme, c'est plutôt savoir que l'on est deux quand on parle. Or, cette dimension de la parodie, elle est, si on veut bien y réfléchir, totalement constitutive du théâtre : qu'est-ce que mettre en scène sinon faire la parodie du texte (je parle ici de la mise en scène lorsqu'elle touche au théâtre de texte).

Si vous prenez un texte classique, un Tchékhov par exemple : qu'est-ce que c'est mettre en scène un Tchékhov, sinon en faire la parodie au sens où j'en parlais tout à l'heure, c'est à dire prendre quelque chose de canonique, comme Garry Grant est canonique dans l'image dont je parlais et puis à partir de là, organiser un système de derivation/variation, qui restitue un autre corps au premier, et qui n'est pas moins corps que le premier, et c'est dans cette dimension là que je trouve une parenté entre théâtre et vidéo ; je dirais tout aussi bien, pour croiser l'intervention de Danielle Jaëggi tout à l'heure, que le jeu en temps que tel, le jeu de l'acteur est par définition une parodie, parce que l'acteur est toujours deux, parce qu'il est toujours luimême et parce qu'il est toujours ce qu'il joue, et qu'effectivement, le phénomène d'identification est incontournable. Je suis, personnellement très heureux de voir qu'au sein même d'une assemblée de vidéo, la question de l'identification revienne sur le terrain, car s'il y a bien une question qui ne cesse de hanter les gens qui font du théâtre, pour le meilleur et pour le pire d'ailleurs, c'est la question de l'identification, c'est la question de : qu'est-ce que c'est un personnage, et à quelle condition minimale, est-ce qu'il y a un régime

de crédibilité pour ces personnages ? et ce régime de crédibilité, il est effectivement impensable sans une prise en compte de l'identification, car c'est vrai que ce qui nous constitue en tant que personne, c'est la stratification de nos identification successives. Danielle Jaëggi avait tout à fait raison de rappeller tout à l'heure ce que Lacan disait, mais on pourrait dire aussi que ce qui constitue notre trajet, ce sont aussi les manières dont nous sortons constamment de notre réseau d'identifications, et là, on retrouve le travail artistique me semble-t-il qui est davantage, non pas un choix pour ou contre l'identification, mais un choix du jeu avec l'identification.

- **le deuxième élément** que je soulignerais, c'est la présence dans les vidéos d'une écriture à partir d'un dispositif, c'est à dire qu'on prend un **dispositif,** à la limite relativement extérieur à la problématique et on décide de travailler à partir de ça, c'est le cas par exemple du **Géant** de Michaël Klier, on décide de prendre des bandes de caméra de surveillance et à partir de là, commence le travail d'assemblage ; on pourrait par exemple aussi parler d'un travail de vidéo qui consisterait à faire des portraits en un certain temps donné ; ce travail à partir du dispositif, moi je le trouve également au théâtre, car un espace de scène à l'italienne et un corps de comédien, c'est un dispositif qui vous est imposé, c'est un dispositif que vous imposez et avec lequel vous allez devoir travailler, et là encore la mise en scène, relève d'avantage de ce que tout à l'heure Chris Dercon appelait le bricolage, et je suis totalement d'accord avec le terme et la possibilité du terme, pour moi, le mot bricolage n'est pas du tout un mot péjoratif : c'est un mot Fondamental et je pense que cette manière de pratiquer la vidéo, ou cette manière de pratiquer la mise en scène au fond, c'est un peu la même chose, c'est un art de l'assemblage.

- **troisième éléments** qui me paraît important, dans les parentés, c'est que le théâtre comme la vidéo travaillent à partir de **l'exploration** de ses **composantes** : faire du théâtre aujourd'hui, c'est explorer d'une certaine manière comment on fait pour traverser physiquement le plateau, car le théâtre n'ira jamais plus vite que le corps qui traverse ce plateau-là, de même que l'image passe son temps, dans certaines vidéos à s'explorer, à se décomposer, à se recomposer ou à se connecter avec autre chose - tout un courant du théâtre contemporain, tout le théâtre issu en gros de la performance par exemple est un théâtre qui explore systématiquement les données de l'espace, les données du corps et les données du temps, je pense que pas mal de vidéos aujourd'hui explorent ces espaces là, en tout cas l'espace et le temps, la question du corps étant plus problématique.

- **quatrième point de croisement,** c'est ce que j'appelle les pratiques de **l'hétérogène,** le théâtre et encore plus l'opéra mettent en scène des éléments, des matériaux qui sont hétérogènes, la vidéo met également en scène un certain nombre de matériaux relativement hétérogènes, elle peut accoler côte à côte de l'image dite fictionnelle et de l'image dite composée, de l'image dite référentielle ; elle peut croiser tout ça, mais au fond, elle a souvent le même problème qu'on peut avoir à l'opéra : si vous réfléchissez bien, les clips vidéo ou la mise en scène d'un opéra sont contraints par le temps. La première chose qui vous contraint dans le travail, c'est que la durée de la musique est là. Bien sûr, elle peut relativement varier selon l'exécution, mais en règle générale, le temps même de la représentation sera liée au temps musical ; or la question se pose de cette manière là : lorsque la mise en scène est liée à ce temps-là, se pose la question de savoir : que doivent représenter les images : longtemps l'opéra par exemple a été situé du côté de l'illusion de la recherche de l'illusion du vrai, ce qu'il mettait en image, c'était souvent toutes les données anecdotiques du livret, qui faisaient qu'on arrivait toujours à un minimum de représentation très branlant parce qu'évidemment, ce minimum de représentation illusioniste de l'opéra, du fait que les gens chantent, ce qui n'est pas une donnée spécialement naturelle. L'opéra s'est donc lentement déplacé, il s'est déplacé et il se pose maintenant la question de savoir, lorsqu'il se met en scène, qu'est-ce qui figure sur le plateau et ce qui figure sur le plateau, c'est généralement quelque chose qui est de l'ordre du symbolique, c'est quelque chose qui est prélevé dans l'univers de l'opéra et qui est de l'ordre du symbolique et qui libère un certain nombre d'images qui ne sont pas référentielles par rapport à ce qui se passe dans l'opéra, exactement comme dans certaines vidéos, on peut prendre un texte, et essayer à partir de là, de savoir quelles sont les images de ce texte là, et on retombe, on y est retombé d'ailleurs lors du débat avec Dominique Belloir, on retombe sur la question de savoir si les images doivent illustrer le texte ou ne doivent pas l'illustrer. Quel statut les images doivent avoir par rapport autexte ou à la musique ? Par ce biais là, la vidéo met le doigt dans un problème fondamental qui est celui de la **dramaturgie,** c'est à dire de la manière dont les éléments hétérogènes finissent par produire des **effets de sens ;** et cette question là, je pense que la vidéo ne pourra pas ne pas se la poser de manière systématique, si de surcroît elle s'oriente vers le développement d'un certain nombre de fictions.

Maintenant, si je vous ai parlé de ce rapprochement là, ce n'est pas pour vous dire du tout que demain le théâtre et la vidéo vont se marier vu que l'un et l'autre ont l'air relativement proches ; je pense qu'i y a quelque chose d'irréductible entre les images et le spectacle vivant, et qu'il n'y a absolument pas de volonté de ma part en tout cas d'essayer de les faire se croiser sur un lieu qui serait un troisième lieu ; mais je voulais simplement souligner que les deux disciplines travaillaient au fond sur les mêmes bases, sur les mêmes types de problèmatique et cela me paraît important, car ça explique une chose, ça explique que si modernité il y a dans la vidéo elle n'est pas forcément située au niveau du média en tant que tel.

On entend dire parfois que la modernité est du côté des images électroniques par exemple, tandis que le théâtre serait un art dépassé. Ce n'est pas du tout ça. On s'aperçoit que si l'on regarde ce qui inerve la construction des vidéos, ce sont au fond de très vieux procédés qui appartiennent à un certain type de théâtre, et au delà, qui appartient aussi à la littérature, car la parodie, je tiens à dire que le théâtre ne l'a pas inventée, la parodie ; donc, il y a là une communauté de problématiques qui fait qu'on ne peut pas lier la modernité de ce qui se passe en vidéo, au fait que c'est de l'électronique qui la produirait, et si modernité il y a, et si nouveauté il y a en matière de fiction, et là je rejoins encore Chris Dercon que je trouve très pertinent sur ce terrain là, c'est en disant que c'est peut-être parce que la vidéo exemplifie de manière totalement forte aujourd'hui, et pour un public relativement large l'idée de l'artifice, l'idée qu'il n'y a pas d'art sans artifices, qu'il n'y a pas d'art sans construction, et finalement, l'idée qu'il n'y a pas de création qui ne soit d'abord un jeu qui ne soit ludique et pour moi, j'ai vu cette semaine la métaphore même de la création dans une des vidéos présentées : il s'agit du **Géant** de Michaël Klear, il y a dans le **Géant** cette image absolument stupéfiante d'un visage qui lentement se décompose par parties, et se recompose en un autre visage, et qui fait fonctionner à la fois une totalité qui se constitue sans arrêt et se déconstitue sans arrêt également, et bien pour moi, ça, c'est totalement et métaphoriquement révélateur de ce que la vidéo fait, c'est à dire un jeu systématique, et en ce sens là, on peut dire que la vidéo est un jeu électronique qui renvoie à l'assemblage et au bricolage. Mais, je pense que ce n'est pas du tout le propre de la vidéo de se concevoir comme ce jeu là, de mettre en avant ce ludisme là, je pense que c'est précisément un des courants important de la modernité et il remonte loin à mon avis, qui tend à mettre en avant la composante ludique, la composante d'un art comme Fabrication contre toutes les tendances romantiques d'un art comme expression.

DEBAT

JEAN-PAUL FARGIER

Après toutes ces prises de position, je pense que le débat maintenant doit porter sur les façons de traverser la perte de réel de l'image vidéo pour retrouver un lieu nécessairement fictionnel où se produit à la fois le jeu, la simulation et l'identification dans un battement incessant.

DANIELLE JAEGGI

J'aimerais poser une question à Chris Dercon, dont l'exposé m'a beaucoup intéressé. Tu as expliqué que la vidéo, de par sa structure même était inclinée vers la simulation, dont tu as démontré que c'était une tendance qui recoupait des recherches dans les arts plastiques menées depuis plusieurs dizaines d'années : ne penses tu pas qu'il est tout de même temps de sortir de la simulation ? Et même : penses-tu seulement que cela soit possible ?

CHRIS DERCON

Je voudrais répondre en prenant encore un exemple dans les arts plastiques. Et je suis content que Jean-Marie Piemme ait posé la question de savoir si, ce qui est aujourd'hui en jeu, ce n'est pas la fabrication plutôt que l'expression. C'est la tendance dominante actuellement dans les arts plastiques, où l'on constate un désir pour **l'expression,** je pense à la «figuration libre» à Paris, mais aussi à Dali. Il s'agit là d'une fabrication de l'expression, une fabrication de l'historicisme. C'est presque une lutte, une rivalité avec les machines simulatrices, comme on l'a vu dans la bande Michaël Klier. Ce désir pour l'expression qu'on trouve dans la nouvelle peinture, ce n'est pas de l'expression au sens premier du mot qu'il s'agit, ça reste en surface, c'est de la fabrication, de l'artifice. On trouve ce désir partout : dans Blade Runner, dans les films de Coppola, dans Tron...

RAYMOND BELLOUR

J'ai été très sensible à la fois à la qualité et à l'articulation des trois interventions. Et je voudrais d'abord poser une question à Danielle Jaeggi, puisqu'il s'est trouvé que j'ai pris des exemples dans ses deux bandes, dans lesquelles j'avais constaté que justement, en vue de l'identification, la pratique de la figuration et de la défiguration du corps restait extrêmement limitée. Ce que je me dis alors c'est que cette déformation même légère du corps, ce travail de la trame et de l'artifice, ne me semble possible dans tes deux bandes que parce qu'elles se situent par rapport à un dispositif télévisuel. La première en se référant au journal télévisé. La deuxième en tant que tu te mets en position de speakerine/intervieweuse. La question que je me pose c'est : qu'est-ce qui se passerait si, au lieu de prendre appui sur un dispositif télévisuel en tant que tel, c'était directement en tant que personnage d'une scénarisation que la déformation intervenait. La croyance du spectateur, marquée comme tu l'as si bien dit par le «je sais bien mais quand même», pourrait-elle s'investir, avec toute la force que suppose un rapport direct aux personnages, dans un rapport non dédoublé par une référence à un dispositif. Toi qui veux raconter des histoires est-ce que tu penses que ça peut se travailler dans ce sens ?

DANIELLE JAEGGI

Je suis d'accord avec ce que tu viens de dire. Effectivement dans ces deux bandes, j'ai réfléchi à la manière de représenter les personnages par rapport au dispositif que j'avais choisi et par rapport à l'histoire que je racontais ; c'est à dire que j'ai trouvé une forme susceptible de permettre une identification au personnage. Si je truque la tête, je laisse intacte la voix, les lèvres. Je joue avec une surimpression des lèvres sur les photos.

Quant à d'autres histoires que je pourrais raconter, je crois que la question se repose chaque fois. Il n'y a pas de règle générale. Il faut chaque fois se reposer la question : jusqu'où peut-on aller si on recherche un minimum d'identification, pour que ce ne soit pas un simple jeu avec la représentation du corps, mais que ça aille dans le sens de ce qu'on veut raconter. Quand Bazin disait que le temps des trucages gratuits c'était fini et que maintenant il fallait penser au scénario, ça ne voulait pas dire que la forme n'est pas importante ni qu'il ne faut plus jouer avec elle, mais qu'il faut que la forme aille dans le sens de ce qui est raconté. C'est pourquoi je me pose la question de la forme à chaque fois, mais sur fond d'identification.

RAYMOND BELLOUR

Je te posais la question, si tu veux, non pas uniquement en fonction des bandes que tu pourrais faire, mais en fonction de ce que tu pouvais en penser comme problème. Et j'en ai trouvé un écho très fort dans ce qui a été dit ce matin, quand on a souligné la contradiction entre expression et construction, comme si la construction était malgré tout ce qui barrait l'identification. L'identification me semble malgré tout plus du côté de ce romantisme dont parlait Jean-Marie Piemme à la fin de son exposé ; alors que le bricolage autour de l'identification me semble plus du côté de la construction. Il y a là, je pense, un antagonisme extrêment fort. Pas plus que quiconque je ne sais comment en sortir. Mais c'est bien ce qu'il y a de plus vivant et de plus fort à travailler en ce moment. Et ce qui m'a beaucoup touché dans ce qu'a dit Chris c'est que cela se joue désormais entre tous les arts et non plus dans un seul, isolé.

CHRIS DERCON

Je voudrais demander à Danielle Jaeggi, à propos de l'identification, quel pourrait être, dans les nouvelles fictions, l'équivalent de ce qu'on nomme dans la théorie de la littérature : troisième personne du singulier, deuxième personne du singulier. Qui est l'autre ? Qui est «il» ? Qui est «tu» ? Vous comprenez la question ?

DANIELLE JAEGGI

Oui mais je ne suis pas d'accord. Donc la question est : le «tu» est-il celui à qui on s'adresse ?

CHRIS DERCON

Oui c'est ça. Mais c'est surtout la question de l'autre. Qui est l'autre, qui est dans l'histoire, dans la stratégie narrative ?

DANIELLE JAEGGI

Dans «**Stations**» de Bob Wilson il me semble que les parents, qu'on voit bouger au ralenti, qu'on voit dans l'imaginaire du gosse, sont vraiment l'autre. L'autre, puisque le film est construit sur la subjectivité du petit-garçon. On pourrait aussi parler, à propos de la bande de Michaël Klier, du «Grand Autre», qui est la surveillance généralisée. Dans ces bandes basées sur la simulation dont on parlait, l'Autre est peut-être l'Etat, ou plus que l'Etat, ce sont les yeux qui sont partout. On pourrait reprendre un fantasme qui se trouve déjà dans les films de Fritz Lang : celui de l'autre qui surveille. Je ne sais pas si on peut généraliser, cela dépend beaucoup des bandes, mais pour le thème de la simulation, je dirais que le Grand Autre c'est celui qui manipule tout, celui qui joue avec des images. C'est pourquoi je trouve extrêmement intéressant tout ce qu'on peut dire aujourd'hui sur la vidéo simulatrice, mais je crois qu'il faut en sortir tout de même. Sinon les artistes qui voudront raconter des histoires, qui s'essaieront à la narration, se fantasmeront toujours comme manipulés de l'extérieur. Certes, il ne faut pas nier l'histoire des arts ; on ne peut plus raconter des histoires sur le même code qu'autrefois. On ne peut pas faire comme si la vidéo était en dehors du Temps. Mais si on ne sort pas de la problématique de la simulation, qui à mon avis fait déjà partie du passé, le danger est que l'artiste se vive uniquement comme bricoleur et non plus comme créateur.

JEAN-MARIE PIEMME

L'identification, il faut peut-être le souligner, s'opère aussi, me semble-t-il, à partir de la construction. Ce n'est pas simplement une donnée individuelle ou pulsionnelle ou naturelle. Il est très remarquable que **le Géant** fonctionne à l'identification. Il faut donc parler aussi de dispositif d'identification. Pourquoi ça fonctionne : parce qu'il y a des personnages inconnus proposés par le regard de quelqu'un à mon regard. Et cette structure triangulaire suffit à libérer la possibilité d'une indentification.

Mais ça libérera plus ou moins d'identification selon que j'aurais plus ou moins d'affinités avec le cinéma. Car il va de soi que si j'ai un imaginaire cinématographique extrèmement bien structuré je peux reconnaitre dans ce corps qui avance et dans cette caméra qui le suit tel plan que j'ai vu au cinéma, et ma capacité d'identification passera donc par ma capacité à jouer avec l'imaginaire du cinéma. C'est pourquoi on ne peut pas dire que le spectateur soit toujours en face de l'identification dans un rapport duel. Ce rapport passe aussi par la construction, à la fois celle que fait l'artiste et celle aussi sociale qu'implique tout regard.

BERNARD DEGROOTE

J'aimerais simplement savoir, par rapport à ce processus d'identification, si on parle d'identification à un personnage ou d'identification à l'image d'un personnage.

JEAN-MARIE PIEMME

Je peux répondre, Bernard, par ufne pirouette : il n'y a pas de personnage en dehors de l'image. Je dirais même un peu brutalement que pour moi il n'y a de personnages en dehors de l'image. Je dirais même un peu brutalement que pour moi il n'y a pas que des images. Pas de personnages. Il y a des images structurées, il y a du dispositif mis en place. Et les choses fonctionnent dans le rapport à ma demande imaginaire. Et c'est ma demande imaginaire, qui, à partir du dispositif, crée ou ne crée pas un personnage. Et quand je dis : j'y crois, ce n'est pas seulement parce que ce que j'ai devant moi est crédible, c'est parce que je veux y croire.

QUELQU'UN

Est-ce que quand il n'y a pas de personnage, il peut y avoir de l'identification ?

DANIELLE JAEGGI

Oui je pense... Cela peut très bien être le cas avec les deux chiens de Bill Wegman qu'on a vu ce matin. Dans ce cas, c'est le regard totalement mécanisé des deux bêtes qui appelle le jeu de l'identification. On ne s'identifie pas aux chiens mais à la forme d'intérêt qu'ils portent à un objet qu'ils suivent ensemble du regard et dont on ignore tout.

UN SPECTATEUR

Peut-on parler d'identification avec un paysage ? Un lieu. Comme ces lieux qu'explore les caméras de surveillance du Géant...

JEAN-MARIE PIEMME

Paradoxe : l'image des chiens a longtemps servi au théâtre à dénoncer l'identification. On disait : le théâtre d'identification c'est des chiens qui regardent à gauche quand ça démarre à gauche, à droite quand ça bouge à droite. Tous les spectateurs ensemble. C'était l'époque où l'identification était la bête noire. Maintenant, pour répondre à la question de l'identification à un paysage, tout ce que je peux dire c'est que je constate chez moi parfois des phénomènes d'identification là où il n'y a de personnages mais par exemple des objets. Mais je sens bien que là ça fonctionne sur la caméra, sur le travelling, le zoom, la succession des plans. Cela passe donc davantage par le **regard** qui me donne l'objet plutôt que par l'objet.

JEAN-PAUL FARGIER

Il n'y a qu'à se souvenir de l'émotion que nous avons eu, hier, au spectacle de **The West.** Rien que des paysages balayés par des mouvements de caméra très «non humains» comme les recherches Steina Vasulka. Là s'il y a identification c'est par le détour de cette question lancinante, que soulève également certaines bandes à la paluche : quel est l'être étrange dont j'ai devant moi le regard ? On est là, si identification il y a, ce que je crois d'une certaine façon, en plein problème d'évalution de types nouveaux d'identification. Il faut trouver des termes nouveaux pour en parler. Comment décrire, par exemple, ce qui se passe au niveau de l'identification quand il y a plusieurs images à voir, comme dans le dispositif de **The West** (où il y en a deux sur trois écrans) ?

QUELQU'UN

Justement, est-ce qu'on peut parler d'identification quand il y a démultiplication de l'image du corps, émiettement ? Je pense qu'il n'y a pas tellement d'identification possible : on est éjecté. Le terme d'identification ne serait-il pas propre au cinéma ? Donc, inadapté pour la vidéo ?

DANIELLE JAEGGI

Dans mon exposé, j'ai bien fait attention de préciser que pour parler des problèmes d'identification, je faisais référence au cinéma de fiction, qui raconte un minimum d'histoire. Donc il ne s'agit pas de dire que tout fonctionne à l'identification. Il peut y avoir de la musique, des jeux de couleur, un travail sur le mouvement, qui ne relève pas de ce processus. Ce que je posais c'est que quand on est dans un système narratif on ne peut pas échapper à certaines questions et en particulier à celle de l'identification. Il peut y avoir d'autres façons de fonctionner pour une bande vidéo...

RAYMOND BELLOUR

Il y a certainement plus d'une forme d'identification possible, au cinéma comme en vidéo. Quand par exemple il y a fragmentation, disparition, métamorphose, trucages en un mot, du corps ou d'un objet, je dirais, sans faire de mauvais jeu de mots qu' **on s'identifie à ce qu'on identifie.** Dans la bande japonaise de Ko Nakajima, **Biological cycle,** c'était frappant. On était saisi par le flux d'une vitesse qui constituait quelque chose qu'effectivement on peut appeler des intensités (au sens de Lyotard) qui vont au-delà de l'identification. Mais malgré tout, ce qu'on identifiait de la figure de cette femme enceinte, du vélo sur lesquel, à un moment donné se passait une action, c'était des choses qu'on identifiait suffisamment pour s'y identifier alors même que d'autres processus nous traversaient au même instant. Mais ça, à l'intérieur d'un dispositif global où, de toute façon, il y a identification de base à un regard virtuel.

DANIELLE JAEGGI

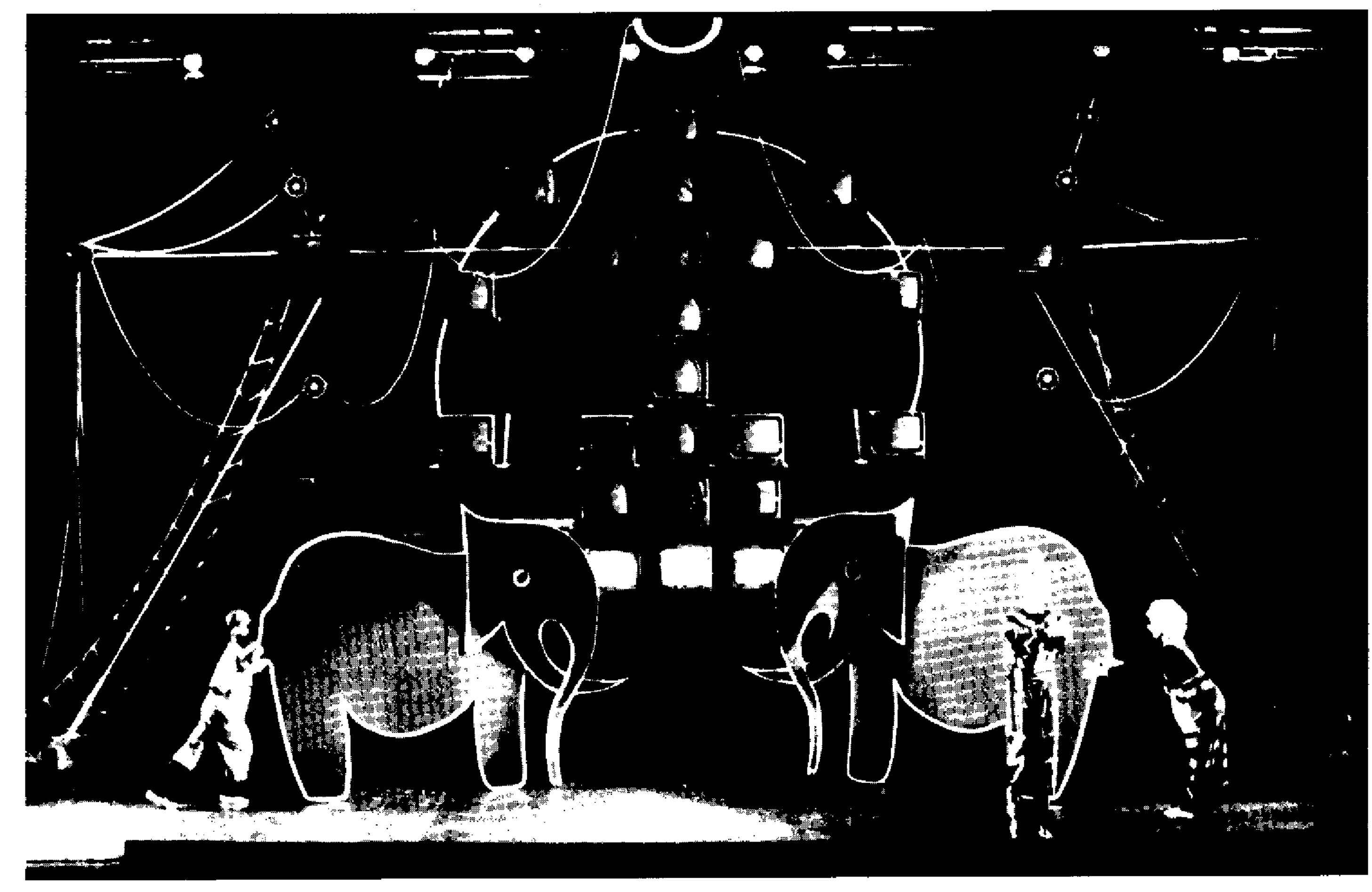
Il me semble que tu as bien dit et très bien différencié ce qui distingue un jeu gratuit d'images de ce qui fait que ces flux et cette musicalité se rapportent à un regard.

JEAN-MARIE PIEMME

Je suis tout à fait sensible à l'intervention de Bellour. En t'endendant, Raymond, je me disais qu'il devait y avoir quelque chose de trop catégorique dans la notion d'identification. Non seulement elle est hiérarchisée comme tu l'as dit, mais je crois qu'il doit y avoir des processus importants d'identification partielle. Si je pense au théâtre aujourd'hui, même si on réinvestit le personnage, on ne peut pas dire que ça fonctionne désormais à nouveau à l'identification au sens strict, mais on peut dire qu'il y a de l'identification qui fonctionne, ce qui n'est pas la même chose. C'est à dire qu'on peut très bien ne pas s'identifier à un personnage mais à la façon dont un comédien se déplace sur le plateau. A ce mouvement-là et pas à un autre. De même que dans la vie on peut être séduit par un geste entre mille d'une personne qu'on ne connait pas. Ce qui n'implique aucune identification totale à cette personne, mais simplement à ce que l'on est à ce moment-là et au geste que l'on repère. Et comme on a repéré ce geste là dans le dispositif que l'on porte en soi, on l'identifie comme quelque chose de soi.

JEAN-PAUL FARGIER

Une question à Jean-Marie Piemme. Dans le système des médias articulés entr'eux, chacun réagissant sur les autres, dont tu as parlé, comment vois-tu l'articulation de la télévision ? Est-ce que par exemple, pour être précis, ce système d'illustration que j'ai essayé de décrire hier sous le terme d'images d'archive, mettant en jeu un certain rapport entre voix et images, retentit sur le théâtre et l'opéra, deux domaines dans lesquels tu travailles ?



Electronique Video Circus : conception et réalisation : Michel Jaffrennou - Musique originale : Leigh Landy - Comédiens : Agnès Burnand, Marc Fège, Martine Vinet - Costumes : Théa Valckx - Vidéo : studio, Mission à l'Audiovisuel, C.G. Pompidou - Coordination du projet : Alain Sayag et Christine Van Assche, Musée National d'Art Moderne, C.G. Pompidou - Productrice déléguée : Martine Debard, Mission à l'Audiovisuel, C.G. Pompidou - Assistants : Emma Abadi, Francisco Baudet, Brigitte Petit-Armchambault - Directeur de la photo : Jean-Claude Ducouret - Lumière scénique, Image : Michel Grellet, Jacques Nibert - Régie, vidéo, montage : Cédric Bossard, Didier Coudray, Marc Urtado - Trucages, trucages additionnels : Jean-François Routurou, Bruno Lopez - Mixage son : Nicolas Joly - Synchroniseur digital : Jean-Pierre Six et Cegites - Eclairagistes : André Corollère, José Goday, Fernando Martins-Lopez, Loïc Mardon - Accessoiriste : Rodolfo Natale - Maquilleuse : Michèle Bernet - avec la participation de : Pascale Betourne, Salvador Bugalo-Lopez, Anne et Christine Drougard (acrobaters), Stephane Cauterman (barre fixe), James Gordon (percussions), Myriam Mazoyer (trapèze) - Structure scénique : Alain le Bath et Dominique Pidance - Co-production : Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, Videoscénique, Maison de la Culture d'Orléans, Centre d'Action Culturelle de Montbéliard, Ministère de la Culture (Direction du Développement Culturel et Direction du Théâtre et des Spectacles) - Production exécutive : Mission à l'Audiovisuel, Centre Georges Pompidou - Avec la participation de : l'Institut National de la Communication Audiovisuelle, Le Carrefour des Régions et la Coordination des Manifestations du Centre Georges Pompidou, La Cellule Audiovisuelle du Ministère des Relations Extérieures, FNAC Video Entreprise et Sony.

JEAN-MARIE PIEMME

Je ne sais pas si je peux répondre exactement sur ces terrains. Mais disons tout d'abord que cett idée des arts interéagissant les uns sur les autres, ou plus exactement les médias, a été très bien exprimée par Walter Benjamin. Plutôt que de se demander s'il allait condamner le cinéma ou s'il allait l'absoudre, il préfère se demander en quoi la reproductibilité désacralise les œuvres d'arts. Ce qui me semble une bien meilleure question, car elle implique qu'on se pose tout le temps la question des rapports entre les médias et les disciplines et non pas qu'on les prend un par un pour porter des jugements dessus. Alors ce que je disais tout à l'heure : que la montée de l'image avait libéré certaines potentialités dans les autres arts, je crois que ça se joue aussi à l'intérieur de l'image. Je veux dire que la montée de l'image cinématographique a probablement permis à la photographie d'évoluer vers d'autres zones, de ne plus être simplement ce qui est ressemblant, même s'il reste des zones de ressemblance dans la photographie. De la même manière je pense que la généralisation de la télévision a pris sur elle la fonction de vraissemblance naturaliste et a libéré le cinéma pour des détours à l'artifice. C'est tout de même étonnant de constater qu'on réinvestit le studio et que se développe un cinéma extrêmement proche du théâtre. Quand je pense à Syberberg, quand je vois Ruiz, moi je vois du théâtre, et pourtant cela n'en est absolument pas. C'est sans doute parce que la vraisemblance et l'illusionnisme se sont réfugiées dans le téléfilm que ces films-là deviennent possible au cinéma. De même, on pourrait dire, que si la télévision montre tant de réticence envers la vidéo c'est parce qu'évidemment elles foutent en l'air de l'intérieur tout le système de représentation. Car si la vidéo s'affiche comme jeu, si toute création n'est qu'un jeu électronique, cela veut dire que les jeux dits sérieux ne sont que des faux jeux. Si vous regardez tout à coup le journal télévisé comme un jeu électronique, la crédibilité médiatique et communicante du JT risque de voler en éclats.

CONCLUSION par Jean-Paul Fargier

LA SURFACE CORRIGEE

Pendant longtemps on a répété, à juste titre, que le problème essentiel des artistes vidéo était la maîtrise du temps, parce que «la vidéo c'est du temps».

Même l'espace en vidéo est du temps : ça se démontre en analysant la formation d'une image point par point au bout du pinceau à électrons dans le tube cathodique. Chaque point est une infime fraction de seconde. L'infime portion de temps pendant lequel un point reste allumé, transmet son code de lumière, sa valeur de blanc, de gris, de noir. L'ensemble de ces fractions de temps donne une trame, puis une autre. On ne s'extasiera jamais assez sur ce phénomène fulgurant. Qu'on le décrire très scienfiquement ou avec des approximations poétiques : on touche du doigt la vérité de l'image électronique. Mais à répéter «l'espace c'est du temps», on finit par oublier tout simplement l'espace. Le problème de l'espace ressurgit avec acuité dans la problématique des fictions vidéo. C'est du moins l'une des conclusions que l'on pourra tirer en relisant et en reliant toutes les interventions que nous avons entendues ici.

Le temps c'est de l'espace. Comment gérer l'espace vidéographique ? Quel est cet espace ? Comment les choses, les figures, s'y inscrivent-elles ? Comment apparaissent-elles et disparaissent-elles ? Comment coexistent-elles ? Quels rapports cet espace entretient-il avec moi spectateur ?

C'est la fiction vidéo qui fait surgir la question de l'espace, parce la fiction pose le problème de l'identification. On a longuement discuté ici des modulations fort diverses que cette identification pouvait prendre. Mais on a vu qu'elle reste incontournable (même quand on la subvertit, la distancie.) Pourquoi est-elle incontournable ? Parce que c'est en elle que se noue la relation imaginaire entre l'image et son spectateur. L'identification ramène au premier plan le corps du spectateur comme mesure de l'image. En reprenant la formule de Saint-Augustin («c'est en toi mon esprit que je mesure le temps») on pourrait dire : c'est avec mon corps que je mesure l'espace d'une image. Parmi toutes les confrontations auxquelles la fiction vidéo doit faire face, la moins importante n'est pas la **taille** de l'écran. La fiction vidéo est une fiction qui se réalise dans l'espace d'un petit écran. Avec des images plus petites que le spectateur. Alors qu'au cinéma le spectateur est devant des images plus grandes que lui. Les conséquences sur les mécanismes d'identification ne sont pas incalculables.

On pourrait dire que l'Art Vidéo est un Art qui calcule la portée de **l'effet petit écran** dans tous les domaines de la représentation. C'est pourquoi il faut compter au nombre des effets du medium se réinscrivant dans l'écriture elle-même tout ce qui concerne une pensée de la taille de l'image. Si produire une fiction vidéo c'est toujours investir, **comme sujet,** un domaine de l'électronisation de nos vies, et réinvestir, **comme forme,** un effet de trame, une composante spécifique de l'image électronique, il est indéniable que des fictions vidéo devraient tôt ou tard s'emparer de la question du format. Si ce n'est déjà fait.

Le succès du **Géant** de Michaël Klier ne vient-il pas, en partie, de là ? Il nous donne à voir non seulement des images de surveillance mais des images de surveillants, qui ne sont rien d'autre que la métaphore de notre position de spectateur consommant des images plus petites que nous, nourrissant l'impression de dominer ces images. Le **Géant** c'est nous. Le **Géant** redouble donc en les spécifiant tous les processus d'identification. L'impact de la vidéo Michaël Klier tient à ce qu'il nous installe dans la double posture, a priori intenable, du propriétaire et du locataire d'un espace dont on est en train de faire la «surface corrigée» (qui aura des conséquences diamétralement opposées quant à leurs intérêts respectifs). Réinscrire le spectateur dans l'image est un moyen de retourner les désavantages du petit écran en avantages. Spectateurs des images (de surveillance) nous ne sommes plus que des locataires de l'image. Mais nous devenons, en revanche, propriétaire des images. Ce mécanisme réussit à me réintroduire au moment même où il m'exclut. Car l'image vidéo est d'abord une image qui, par sa petitesse même, exclut son spectateur, le tient à distance. Les artistes vidéo sont des gens qui inventent mille et une façon de réduire cette distance, de réincorporer le spectateur. Pas seulement dans les fictions vidéo. Dans toute œuvre vidéo réussie. La fiction est seulement la tendance où cette stratégie est la plus visible. Rendant visible, par contre coup, ce qui se trame ailleurs depuis toujours. Il nous reste maintenant, dans d'autres textes, dans d'autres colloques, à dresser l'inventaire de ces lignes de force.

Achevé d'imprimer
sur les Presses de la
Société Montbéliardaise d'Impression
20, rue Diemer Duperret
25200 MONTBELIARD
Tél. (81) 91.49.82